PF 2002 LEDEN/JANUÁR 2002

MAGAZÍN

49 Kč, 69 Sk



POKÉMON™

Uvnitř velký filmový plakát Harryho Pottera

Harry Potter

Harry Potter: Knižní a karetní magie

Navštivte s námi vodní svět

Křížení Pokémonů snadno a rychle

Trading Cards: Trenérské karty

NAUČTE SE S NÁMI NOVÁ KOUZLA!



NOVINKA

Pipi Max II

Opravdu chytré štěňátko...

PIPI MAX II je Váš nový kamarád, se kterým si užijete opravdu spoustu legrace. Pobaví Vás nejen svým roztomilým vzhledem, ale i svou dovedností. Nejenže umí chodit a štěkat, ale sám se napije a pokud mu to dovolíte, tak se i vyčurá. Je čistotný a plní pouze Vaše povely. Jeho ovládání je snadné a pro provoz mu stačí 4 tužkové baterie. Věříme, že si PIPI MAX II zamilujete a on se u Vás bude cítit jako doma.

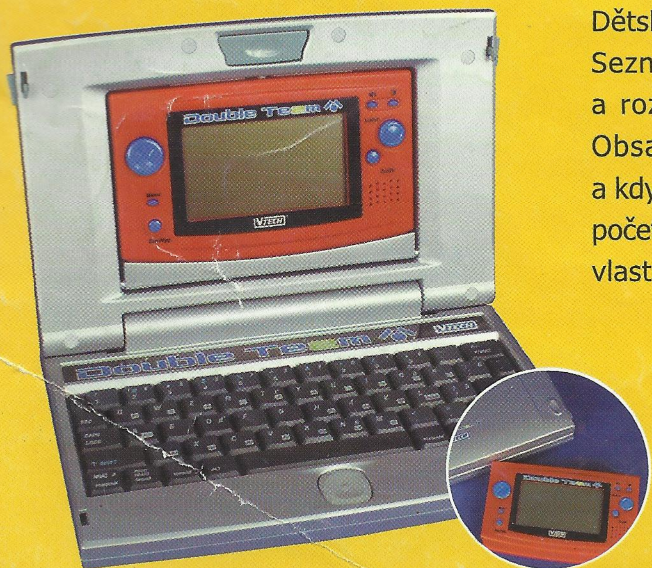


CONQUEST
entertainment

Výhradní distributor pro ČR: CONQUEST ENTERTAINMENT, Hybernská 20, 110 00 Praha 1

MŮJ PRVNÍ POČÍTAČ

"Můj první počítač je krásně stříbrný, rozkládací a je s ním spousta legrace! Můžu na něm hrát hry, skládat písničky, počítat příklady a nebo si třeba psát svůj tajný deník. Je malý a lehký, takže si ho můžu vzít, kam chci. Až pojedeme na prázdniny, vezmu si ho určitě s sebou..."



Dětský notebook V-TECH DoubleTeam je určen pro děti od 6-ti let. Seznamuje je zábavnou formou se základy práce na počítači a rozvíjí jejich samostatnost, technické dovednosti a fantazii. Obsahuje i vyjímatelnou herní konzoli, použitelnou kdekoliv a kdykoliv. Kromě učení a zábavy prostřednictvím akčních, logických, početních a slovních her, umožňuje notebook Double Team i skládání vlastních melodií, využití diáře a kalkulačky.

Všechny texty i hlas v přístroji jsou kompletně v češtině.

VTECH®

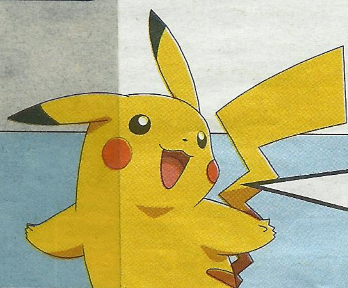
Double Team

www.v-tech.cz • tel.: 02/84 000 111



Obsah

MAGAZÍN



Víte, co se stane, když mě zkřížíte s Vulpixem? Čtěte na str. 14.

Nintendo Pokémon Magazín
Adresa redakce: Hybernská 20, 110 00, Praha 1
Tel.: 02/84 000 116, fax: 02/84 000 108
E-mail: info@pokemag.cz
Šéfredaktorka: Kateřina Mahdalová
Spolupracovali: Zdeněk Krajíček, Vlastimil Marko, Romana Barášková, Martina Vlková
Grafická úprava a sazba: Jan Lapáček
Inzerce: Robert Seidl, tel.: 02/84 000 107
Registrace: MK ČR E 11323
Vydává: Lynx marketing, s. r. o.
Tiskárna: ČTK - Repro, a. s. Denoc, s. r. o.
Distribuce: Ústřední distribuce tisku a. s., Transpress s. r. o., Media Print & Kapa Pressegrosso, spol. s r. o.

Ahoj,

máme těsně před vánočními svátky, většina z nás už má na balkóně připravený stromeček a nesmírně se těšíme, až se vůně jehličí bude linout obývákem. Je to signál blížícího se večera plného překvapení, radosti, pohody a spousty dárků. Pak už jen zazvoní zvoneček...

V Praze to chvíli vypadalo, že Vánoce budou bílé, což se v posledních letech moc nedaří, ale sníh během jediného dne roztál. No uznejte, nebyla by to paráda, podívat se večer z okna a vidět zasněžená pole, chodníky, silnice, všude liduprázdno a za okny svítící stromečky?

A proč o tom vlastně píšu? Měla jsem nedávno příležitost poznat vánoční atmosféru ve zcela jiném prostředí, a teď mám možnost srovnávat. Pochopitelně se s vámi moc ráda o své zážitky podělím.

Začátkem prosince jsem se poprvé podívala do Spojených států amerických, kde se ve městě San Diego ve státě Kalifornie konalo mistrovství světa v pokémonních kartách.

O kartách a celém mistrovství si ještě budeme povídat, takže přejdu rovnou k vánoční atmosféře. Připadala mi trochu odlišná než ta, kterou znám z domova. Hlavním důvodem bylo samozřejmě počasí. San Diego totiž leží na západním pobřeží Spojených států, kousíček od hranice s Mexikem, a to je oblast, kde je prakticky po celý rok hezké počasí. Představte si, že na začátku prosince se tam teploty pohybují kolem 20°C, svítí slunce, jenom občas v noci krátce zaprší.

Oproti Praze, která mi připadala sychravá, studená a nevlídná, jsem se najednou ocitla v příjemné letní pohádce. Na druhé straně ale musím říci, že na tradiční české Vánoce, kdy mrzne, až praští, pod nohama křupe sníh a obloha se co chvíli promění v roztrženou duchnu, z níž se sype hromada peří, nedám dopustit. Neměnné počasí v San Diegu by nás, kdo jsme zvyklí na čtyři střídající se roční období, určitě začalo nudit.

Můj pobyt v Americe byl pouze týdenní, což je sice krátká doba, ale ne zase tak krátká, abych pro vás neposbírala spoustu zajímavých informací. Navštívila jsem "Vodní svět", což je obdoba ZOO - ovšem výhradně s vodními živočichy, viděla jsem delfíní show, lachtany, želvy, tučňáky, prošla jsem skleněným tunelem, který vedl napříč velikou vodní plochou plnou žraloků. Ti plavali všude kolem mě a chvílemi jsem měla pocit, jakoby skleněný tunel zmizel a já se jich téměř mohla dotknout... Docela mě při té představě zamrazilo, co kdyby se oni chtěli dotknout mě? A co kdyby mě nechtěli pohladit ploutví, ale polechtat svými zoubky? :-)

Až začnete listovat tímto číslem Magazínu, objevíte fotografie i povídání o vodním světě, najdete tu článek a fotky ze zmíněného mistrovství světa v kartách - a co víc - objevíte zde také první část soutěže o ceny, které jsem vám dovezla přímo ze San Diega.

Kromě vodního světa jsem také měla možnost vidět tamní ZOO, která patří k největším ve Spojených státech. Zde jsem pro vás vyfotila spoustu zajímavých živočichů a připravila reportáž, kterou ale najdete až v následujícím čísle. Sem už se nevešla, protože si potřebný prostor vybral vodní svět, spousta novinek o Harrym Potterovi, podrobnosti o křížení Pokémonů a další zajímavosti. Konečně jste se také dočkali trenérských karet. Tak dlouho jste se ptali, kdy o nich budeme psát, až se konečně karty dostaly na řadu a vy si je hned můžete nastudovat. Studujte pečlivě, ať se příští rok dostanete na mistrovství světa a zažijete výjimečné okamžiky, na něž se nedá zapomenout.

Užijte si zimní prázdniny, ať už budete doma, u babičky nebo na horách, a pokud se přecpete cukrovím a salátem, přeju vám, ať vám není špatně :-) Těšte se na krásný, osově souměrný nový rok 2002 a já se budu těšit na vás, až se zase za měsíc potkáme na těchto stránkách.

Vaše Katka



Harry Potter
– chlapec, který zůstal naživu

Titulek z první kapitoly knihy Harry Potter a Kámen mudrců napovídá, kdo vlastně hlavní hrdina je. Je to chlapec, který přežil životu nebezpečný útok zlého kouzelníka Voldemorta. Minule jsme vám představili novou potterovskou mánii a nyní můžeme přistoupit k podrobnostem o postavách, jež za tuto mánii mohou. Jejich charakteristiky jsou dost obsáhlé, proto jsme pro přesnost použili ukázky přímo z knih J. K. Rowlingové. Až se začtete do následujících řádků, budete přesně vědět, kdo je Dudley Dursley, Rubeus Hagrid či profesorka McGonagallová. Dozvíte se také to, co ve filmu neuvidíte - jak se Harry dostal k Dursleyovým coby mimino, kdo ho k nim přivezl a co se dělo ještě předtím...

Pan a paní Dursleyovi z domu číslo čtyři v Zobí ulici vždycky hrdě prohlašovali, že jsou naprosto normální, ano, děkujeme za optání. Byli opravdu poslední, od koho byste čekali, že se zaplete do něčeho podivného nebo záhadného, poněvadž takové nesmysly zkrátka a dobře neuznávali.

Pan Dursley byl ředitelem firmy jménem Grunnings, která vyráběla vrtačky. Byl to vysoký, tělnatý muž, který neměl málem žádný krk, zato měl velice dlouhý knír. Paní Dursleyová byla hubená blondýna a krk měla skoro dvakrát delší než jiní lidé, což se jí velice hodilo, poněvadž ho celé hodiny natahovala přes plot a slídila, co se děje u sousedů. Dursleyovi měli malého synka, který se jmenoval Dudley, a podle jejich názoru to byl ten nejúžasnější chlapec na světě.

Dursleyovi měli všecko, co si přáli, přesto však měli i své tajemství a ze všeho nejvíc se báli, aby ho někdo neodhalil. Měli strach, že by to snad vůbec nepřežili, kdyby se někdo dozvěděl o Potterových. Paní Potterová byla sestra paní Dursleyové, už několik let se však neviděly; po pravdě řečeno, paní Dursleyová předstírala, že žádnou sestru nemá, poněvadž její sestra a ten budižkničemu, kterého si vzala za muže, se od Dursleyových lišili natolik, že víc to ani nebylo možné. Dursleyovy jímala hrůza při pomyšlení, co by řekli sousedé, kdyby se Potterovi ukázali u nich v ulici. Dursleyovi věděli, že Potterovi mají také malého synka, ale nikdy ho neviděli. Ten kluk byl další důvod, proč o Pottterovy ani trochu nestáli; nepřáli si, aby se jejich Dudley s takovým dítětem stýkal.


Vernon, Dudley a Petunie Dursleyovy


Dudley Dursley

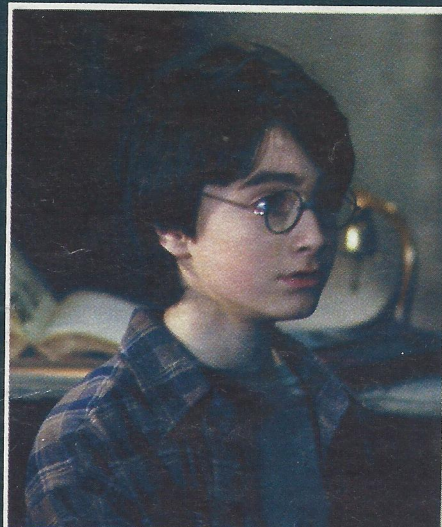
...

Ve své kanceláři v devátém patře pan Dursley sedával vždycky zády k oknu; kdyby seděl jinak, nejspíš by ho toho rána stálo o dost víc práce soustředit se na vrtačky. Takže on neviděl sovy, které za bílého dne přeletovaly kolem, i když lidé dole na ulici je viděli; ukazovali si na ně a s otevřenými ústy zírali, jak jim nad hlavami sviští jedna za druhou. Většina z nich až do té doby sovu neviděla ani v noci. Pan Dursley nicméně prožil zcela normální ráno, do kterého mu žádné sovy nezasahovaly. Postupně seřval pět svých podřízených. Měl několik důležitých telefonických hovorů, a zahulákal si i při nich. Byl ve velice dobrém rozpoložení až do poledne, kdy si usmyslel, že se trochu protáhne, zajde si do pekařství na protější straně ulice a koupí si tam něco k snědku.

Na lidi v dlouhých pláštích si vůbec nevzpomněl až do chvíle, kdy jich venku před pekařstvím uviděl celý houf. Jak procházel kolem, rozzlobeně si je prohlédl; nevěděl proč, ale při pohledu na ně se cítil nesvůj. I tihle tady si něco vzrušeně šuškali a pan Dursley neviděl ani jedinou misku, do které by na něco vybírali. Když pak kolem nich procházel zpátky, v ruce sáček s velkou koblihou, zachytil několik slov z toho, co právě říkali.

"Je to pravda, byli to Potterovi, tak jsem to slyšel --"

"-- ano, jejich syn, Harry --"

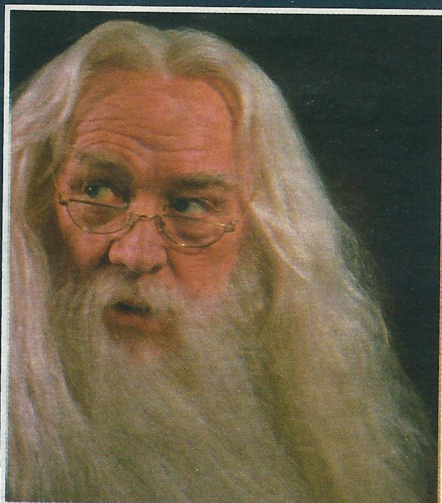

Harry Potter

...

Na rohu se vynořil jakýsi muž; zjevil se tak náhle a potichu, až byste si mohli myslet, že snad vyrostl ze země. Kočka, která roh ulice pozorovala, zavrtěla ocasem a zorničky se jí zúžily.

V Zobí ulici takového člověka ještě nikdy neviděli. Byl vysoký, hubený a velice starý, soudě podle jeho stříbrných vlasů a vousů, dost dlouhých, aby si je mohl zastrčit za opasek. Na sobě měl dlouhý hábit, purpurový plášť, který vláčel po zemi, a na nohou boty na vysokém podpatku a s přezkami. Modré oči za půlměsícovými brýlemi měl jasné a záři-

vé a svítily v nich malé jiskřičky, a nos měl velice dlouhý a křivý, jako by ho kdysi měl aspoň dvakrát zlomený. Jmenoval se Albus Brumbál.


Profesor Albus Brumbál

...

Ve vnitřní kapse pláště našel, co hledal. Vypadalo to jako stříbrný zapalovač. Otevřel ho, pozvedl vzhůru a cvakl. Nejbližší pouliční svítilna s tichým zapraskáním zhasla. Brumbál cvakl znovu, a další lampa zablikala a potemněla. Celkem dvanáctkrát cvakl Zhasínadlem, až jediným světlem v celé ulici zůstaly dva vzdálené maličké body jako dírky po špendlíku: oči kočky, která ho pozorovala. Kdyby teď kdokoliv vyhlédl z okna -- dokonce i paní Dursleyová, která měla oči jako trnky --, nedokázal by zjistit, co se to dole na chodníku děje. Albus Brumbál zastrčil Zhasínadlo zpátky do kapsy a zamířil k domu číslu čtyři; tam se posadil na zídku vedle kočky. Nepodíval se na ni, ale po chvilce ji oslovil.

"To je ale náhoda, že jsme se tu sešli, profesorko McGonagallová."

Otočil se k mourovaté kočce a chtěl se na ni usmát, ale nebyla tam už. Místo na kočku se usmíval na dost přísně vyhlížející ženu, která měla na nose hranaté brýle přesně téhož tvaru jako skvrny, jež zdobily kočku kolem očí. Měla na sobě také plášť, ale smaragdově zelený, a černé vlasy stažené do tuhého uzlu. Bylo na ní vidět, že je nazlobená.

"Jak jste zjistil, že jsem to já?" zeptala se.

"Milá paní profesorko, v životě jsem neviděl kočku, která by seděla tak strnule."

"Kdybyste celý den proseděl na zídce, byl byste strnulý taky," odsekla profesorka McGonagallová.

"Celý den? Když jste přitom mohla oslavovat? Cestou sem jsem viděl aspoň tucet hostin a večírků."

Profesorka McGonagallová rozmrzele ohrnula nos.


Profesorka Minerva McGonagallová

...

"Jsem tu proto, abych Harryho předal jeho tetě a strýci. Jsou to jediní příbuzní, které teď má," vysvětlil Albus Brumbál.

"Snad nemyslíte -- přece nemůžete myslet ty lidi, co bydlí tady?" vykřikla profesorka McGonagallová. Naráz byla na nohou a ukazovala na dům číslo čtyři. "Brumbále -- to nemůžete! Sledovala jsem je celý den. Na celém světě nenajdete jiné dva lidi, kteří by se od nás tak lišili. A ten jejich kluk -- viděla jsem, jak kopal svou matku celou cestu až k domovním dveřím a vřeštěl, aby mu dala bonbony. A sem že by měl Harry Potter přijít a žít tady?"

"Je to pro něj to nejlepší místo," řekl Brumbál pevně. "Až bude starší, jeho teta a strýc mu budou moci všecko vysvětlit. Napsal jsem jim dopis."

"Dopis?" opakovala profesorka McGonagallová chabým hlasem a posadila se zpátky na zídku. "Vy si vážně myslíte, Brumbále, že to všechno dokážete vysvětlit jedním dopisem? Ti lidé tady ho nikdy nepochopí! Bude slavný -- stane se z něj legenda -- vůbec by mě nepřekvapilo, kdyby se dnešnímu dni jednou říkalo Den Harryho Pottera -- o Harrym se budou psát knihy -- každé dítě v našem světě bude znát jeho jméno!"

"Máte úplnou pravdu," řekl Brumbál a velice vážně hleděl přes své půlměsícové brýle. "To by každému chlapci stačilo poplést hlavu. Slavný ještě dřív, než se naučí chodit a mluvit! Slavný díky něčemu, co si nebude ani pamatovat! Copak nechápete, oč pro něj bude lepší, když bude vyrůstat daleko od toho všeho -- až do doby, kdy to bude schopen přijmout?"

Profesorka McGonagallová otevřela ústa, ale pak si to rozmyslela, polkla a řekla: "Ano -- ovšem, máte samozřejmě pravdu. Ale jak se sem ten chlapec dostane, Brumbále? " Zčistajasna si začala prohlížet jeho plášť, jako by si myslela, že pod ním Harryho snad schovává.

"Přiveze ho Hagrid."


Rubeus Hagrid (pozn. red. - toto je skutečný Hagrid, na snímku v minulém čísle jsme jeho jméno omylem přiřadili k obrázku profesora Snapea)

...

"Hagrid," vydechl Brumbál s úlevou v hlasu. "Konečně. A kde jste vzal tu motorku?"

"Pučil jsem si ji, pane profesore," vysvětlil obr a přitom z ní opatrně slezl. "Pučil mně ji mladej Sirius Black. Takže tady vám ho vezu, pane."

"Neměl jste tam žádné problémy?"

"Ne, pane -- dům byl skoro úplně zničenej, ale malýho jsem dostal ven eště dřív, než se tam začli hemžit mudlové. Usnul, když jsme letěli nad Bristolem."

Brumbál a profesorka McGonagallová se shýbli k uzlíčku pokrývek. Uvnitř, takže ho sotva bylo vidět, ležel malý chlapec a tvrdě spal. Pod čupřinou vlasů černých jako uhel, která mu spadala do čela, spatřili sečnou ránu podivného tvaru, která ze všeho nejspíš připomínala blesk.

"Takže tam ho...?" šeptla profesorka McGonagallová.

"Ano," přisvědčil Brumbál. "Ta jizva mu zůstane na celý život."

"Nemůžete s tím něco udělat, Brumbále?"

"I kdybych mohl, neudělal bych to. Jizvy jsou občas k užitku. Já sám mám nad levým kolenem jizvu, na které je dokonalý plán londýnského metra. Dejte mi toho malého, Hagride -- bude dobře, když to vyřídíme co nejdřív."

Brumbál vzal Harryho do náruče a zamířil k domu Dursleyových.

"Můžu -- můžu se s ním rozloučit, pane?" zeptal se Hagrid.

Pak sklonil k Harrymu velkou střapatou hlavu a dal mu pusu, při které ho musel celého poškrábat. Vzápětí zaskučel jak poraněný pes.

"Pssst," sykla profesorka McGonagallová, "vzbudíte mudly!"

"Ne-nezlobte se," vzlykl Hagrid, vytáhl velký ušpiněný kapesník a zabořil do něj tvář. "Když já to prostě neunesu -- Lily a James, voba dva po smrti -- a chudák Harry, teď má žít u mudlů --"

"Ano, ano, všechno je to velice smutné, ale ovládejte se, Hagride, nebo nás objeví," vyzvala ho šeptem profesorka McGonagallová a nejistě ho popleskala po paži, zatímco Brumbál překročil nízkou zahradní zídku a došel k domovním dveřím. Šetrně položil Harryho na práh, vytáhl z kapsy pláště dopis, zastrčil ho mezi chlapcovy přikrývky a vrátil se zpět k ostatním. Dobrou minutu tam všichni tři stáli a dívali se na malý uzlíček před sebou; Hagridovi to cukalo rameny, profesorka McGonagallová zběsile pomrkávala a jiskřičky, které Brumbálovi obvykle svítily v očích, jako by vyhasly.

"To bychom tedy měli," řekl Brumbál konečně. "Tady už nemáme co pohledávat. Můžeme klidně jít a připojit se k oslavám."

"Jo," řekl Hagrid přiškrceným hlasem. "Já vodvezu tu motorku zpátky Siriovi. Brou noc, paní profesorko -- a vám taky, pane profesore."

Otřel si uslzené oči rukávem kazajky, vyhoupl se na motorku a našlápl ji; stroj se s hlasitým řevem vznesl do vzduchu a zmizel ve tmě.

"Počítám, že se brzy uvidíme, paní profesorko," řekl Brumbál a kývl jí na pozdrav. Profesorka McGonagallová se místo odpovědi vysmrkala.

Brumbál se otočil a vydal se ulicí zpátky. Na rohu se zastavil a vytáhl stříbrné Zhasínadlo. Cvakl jím jen jednou, a do pouličních lamp se v okamžení vrátilo dvanáct svítících koulí; Zobí ulice se naráz rozzářila oranžovým světlem a Brumbál ještě stačil zahlédnout mourovatou kočku, která právě zahýbala za roh na opačném konci. Dokázal také rozeznat uzlíček přikrývek na prahu před číslem čtyři.

"Mnoho štěstí, Harry," zamumlal. Pak se otočil na podpatku, zašustil pláštěm a byl pryč.

Potom už jen lehký vánek opět rozechvíval úhledně zastřižené živé ploty v Zobí ulici, která tu ležela pod inkoustovou oblohou tichá a spořádaná; bylo to poslední místo na světě, kde byste čekali, že se stane něco ohromujícího. Harry Potter se převrátil ve svých přikrývkách, ale neprobudil se. Malou ručkou stiskl dopis, který ležel vedle něj, a spal dál. Nevěděl, že je jiný než ostatní, nevěděl, že je slavný, nevěděl, že za několik málo hodin ho probudí výkřik paní Dursleyové, až otevře domovní dveře, aby postavila ven lahve od mléka, ani že příštích několik týdnů ho jeho bratránek Dudley nepřestane pošťuchovat a štípat... Ani nemohl tušit, že právě v tu chvíli lidé, kteří se potajmu sešli po celé zemi, zdvihají sklenky a tlumeným hlasem mu připíjejí: "Na zdraví Harryho Pottera -- chlapce, který zůstal naživu!"



Už jste pocítili magii v konečcích svých prstů?

Zkuste si s námi postavit balíček na sběratelskou karetní hru Harry Potter a brzy ji ucítíte! Jestliže jste si již zahráli několik her s použitím hrací podložky s pravidly pro začátečníky, je ten pravý čas povznést vaši hru na vyšší úroveň. Tím pádem nastává potřeba postavit si vlastní balíček a ukázat ostatním, jak jste v této hře dobří.



První věc, kterou při stavbě balíčku musíte udělat, je rozhodnout se, na jakou kolej se chcete specializovat, nebo přesněji řečeno, jaké karty chcete ve svém balíčku používat. Můžete svého oponenta porazit pomocí bytostí (Creatures). Nebo možná budete chtít praktikovat své umění v míchání různých lektvarů (Potions). Můžete svému protihráči předvést své zkušenosti v očarování (Charms), nebo jste dobří v přeměňování (Transfigurations) a chcete mu ukázat všechny vaše dovednosti?

Protože si až do začátku hry nemůžete být jisti, jaké karty používá váš oponent v balíčku, je dobré zařadit do svého balíčku alespoň dva různé typy lekcí. To vám poskytne větší flexibilitu při souboji se soupeřem, nehledě na to, jaké lekce hraje.

Další krok je zvolit si vašeho počátečního kouzelníka/kouzelnici, za kterého/kterou budete hrát. Tento krok je extrémně důležitý, protože každý charakter má různé schopnosti, jež mohou být klíčové pro váš balíček.

Jestliže je vaším plánem hrát nějaké karty dobrodružství (Adventure) - které do hry přidávají mnoho zábavy - rozhodněte se, které Adventure karty chcete zařadit do svého balíčku. (Adventure karty jsou ty, které můžete hrát jako výzvu k překonání pro vašeho soupeře.) Když si vyberete, které chcete hrát, zkuste se zamyslet, jak dobře budou tyto karty ve vašem balíčku pracovat. A nezapomeňte, že každý hráč může mít ve hře v jednu chvíli pouze jednu Adventure kartu.

Pak je čas se poohlédnout po kartách kouzel (Spell) a bytostí (Creature), které budou "sedět" do vašeho balíčku, a popřemýšlet o tom, jakým způsobem chcete vyhrát. Je třeba možné hrát kouzla a karty předmětů (Item), které přinutí vašeho oponenta zahazovat karty z ruky. To může být dobrá strategie, protože když nebude mít váš oponent karty v ruce, nemůže zahrát nic, co by vás porazilo. Nebo máte možnost hrát





karty lektvarů (Potions), abyste zranili přímo protihráče. Toto rozhodnutí je jen a jen na vás. Ale nezapomeňte, že kromě karet lekcí můžete mít v balíčku maximálně čtyři karty se stejným jménem.

Dáte-li si do balíčku mnoho kouzel a bytostí, které jsou drahé na vyložení, je dobré do něj také přidat nějaké karty hůlek (Wand) nebo kotlíků (Cauldron), které vám dovolí vaše drahé karty zahrát dříve, než máte na stole dostatečný počet lekcí.

A nakonec se musíte rozhodnout, kolik karet lekcí budete ve svém balíčku hrát. Běžně to bude něco kolem pětadvaceti karet z vašeho šedesátikaretního balíčku. Pokud máte drahá kouzla, doporučujeme nejméně 30 lekcí. Když si dáte do balíčku méně než 25 lekcí, riskujete prohru kvůli zanedbávání studia!

No, a když už jste přihlédli ke všem těmto věcem a postavili svůj vlastní balíček, zbývá už jen najít někoho, proti komu si jej zahrajete, a vyzkoušet, jak dobře jste se naučili magické lekce.



Recenze

Tak jsme se konečně dočkali! Ještě nedávno jsme neměli ani tušení, co všechno bude obsahovat balíček karet Harryho Pottera, ale teď už se na něj můžeme podívat zlízka.

První edice obsahuje 116 karet, z toho 10 holografických portrétů, 10 metalických karet, 18 vzácných, 34 neobvyklých, 40 běžných a 4 druhy lekcí. Celkem celá hra obsahuje 6 typů karet. Kromě již zmíněných lekcí (Lesson) jsou to nezbytné charaktery (Character), pak bytosti (Creature), kouzla (Spell), předměty (Item) a dobrodružství (Adventure). Kouzla jsou po zahrání odložena do hromádky vyřazených karet, všechny ostatní zůstávají ve hře. Graficky je to znázorněno tak, že kouzla jsou tištěna na výšku a karty, co zůstanou na stole, na šířku.

Asi nejdůležitější jsou karty charakterů. Jednoho z kouzelníků/kouzelnic si zvolíte na začátku hry a za toho hrajete. Můžete si však do balíčku přidat nějaké další postavy, které vám mohou přijít na pomoc. Klasickým případem je třeba Rubeus Hagrid, který nemá statut kouzelníka, a tak si ho nemůžete zvolit jako počáteční charakter. Může se klidně stát, že budete hrát za Draco Malfoye a na pomoc vám přijde třeba Harry nebo že budete hrát za Rona Weasleye a pomůže vám profesor Severus Snape. Všechny karty charakterů jsou unikátní a mohou být ve hře pouze jednou (toto pravidlo se nevztahuje na počáteční charakter), takže pokud soupeř vyloží nějakou kartu charakteru, kterou vy máte v balíčku, tak pokud ho nějakým způsobem nedonutíte tento charakter odhodit, svou kartu prostě nevyložíte.

Další zajímavou věcí jsou karty dobrodružství, které jsou inspirovány prvním dílem knižní série. Každý hráč může mít v jednu chvíli vyloženou pouze jednu tuto kartu. Na vyložení charakteru nebo dobrodružství spotřebujete dvě akce, ale nemusí k tomu být splněny žádné další podmínky.

Pro zahrání všech ostatních karet (kouzla, bytosti a předměty) musíte mít vyložený dostatečný počet lekcí. Tyto lekce jsou rozděleny podle čtyř předmětů, které se studenti učí, a jsou to lektvary (Potions), proměňování (Transfiguration), péče o magické tvory (Care of Magical Creatures) a očarování (Charms).

Hraje se na odhazování karet z balíčku soupeře, a pokud vám někdo z balíčku odhodí důležitou kartu, může se celá hra pokazit. V tom tkví jádro této hry, ale zároveň je to asi i slabina, protože každý hráč bude tím pádem nucen hrát léčící lektvary, které se mu vrátí z vyřazených karet zpět do hracího balíčku. Čas ukáže, jestli jsme měli pravdu.

Když se tak díváme na karty, napadá nás hned několik typů balíčků, které se dají postavit. Hlavní a asi nejdůležitější bude balíček založený jen na magických bytostech, které budou útočit na soupeře. Za jedny z nejlepších bytostí považujeme karty Norbert, Guard Dog, Scottish Stag a Kelpie, která má navíc zajímavou vlastnost. Další typ balíčku je možnost přímého zranění. Kouzel je na to dost.

Ale některé zajímavé karetní kombinace pravděpodobně dají vzniknout i jiným balíčkům. Jedna spočívá v tom, že budete hrát za Malfoye (může za zahození jedné karty z ruky a spotřebování jedné akce zkontrolovat soupeřovu ruku a zahodit mu jednu kartu), do balíčku přidáte pár bytostí a Adventure kartu se jménem Human Chess Game. Toto dobrodružství způsobuje, že oponent nemůže hrát žádnou kartu, pokud jste v předchozím kole vy nic nezahráli. Tohoto dobrodružství se soupeř zbaví jen tak, že odhodí jednu kartu charakteru ve hře (kromě svého počátečního) nebo 8 karet z ruky. Vyložíte bytosti, pak Adventure, a pomocí Dracovy schopnosti vyházíte soupeři karty z ruky. Možná by bylo dobré přidat ještě pár jednorožců, kteří zvyšují počet akcí v kole, a Harry Pottera (může si za jednu akci místo jedné karty líznout dvě) a balíček je skoro hotový.

No, nechme se překvapit, co kdo vymyslí.

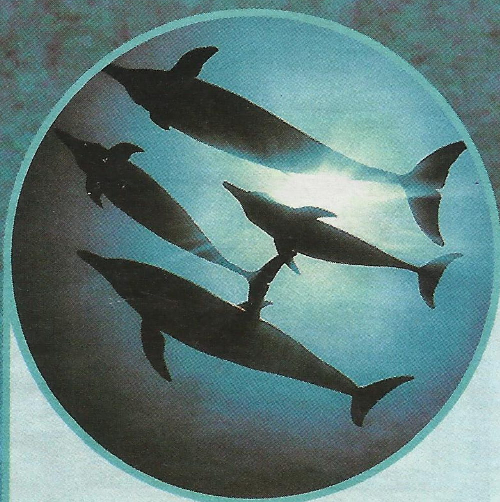
Kamil Matoušek (Legenda)







Vítejte ve vodní říši!



San Diego je pěkné město na západní polokouli, konkrétně ve Spojených státech amerických, v Kalifornii, kousek od mexické hranice. V poslední době bylo zajímavé tím, že se tam konalo mistrovství světa v hraní pokémonních karet. Jinak je ale zajímavé hlavně svou zoologickou zahradou, jež se řadí k největším ve Spojených státech, a také říší vodních živočichů. Ta se sice nachází v úplně jiné části města než ZOO, ale je stejně jako zahrada přístupná široké veřejnosti.

Vstoupit do takových prostor ovšem není jen tak, musíte nejdřív samozřejmě zaplatit vstupné a kromě toho je nutné projít osobní prohlídkou. Po 11. září se není co divit, ale takové prohlídky nejsou ani trochu příjemné, protože se vám cizí lidé prohrabují v tašce nebo batohu, prohlížejí si vaše soukromé věci. A také se prohlídkami ztratí spousta času, všude se vytvářejí zástupy lidí, a vy pak ve frontě strávíte třeba hodinu. Když máte navíc málo času, je vám té ztracené hodiny líto.

Přesně tohle se mi stalo při vstupu do Sea World a bylo mi té hodiny ve frontě bylo opravdu líto. Na druhou stranu jsem ale měla na zbytek dne přístup do světa mořských živočichů, v němž vás nyní vítám.

Hned po vstupu jsem pečlivě nastudovala plán tohoto světa, abych si rozmyslela, na co mám času dost, a naopak co chci rozhodně vidět hned (a samozřejmě to pro vás vyfotit). Mé první kroky směřovaly pochopitelně k delfínům. Od strážníka v uniformě jsem se dozvěděla, že se do areálu dostanu až za dvacet minut, kdy začne show.

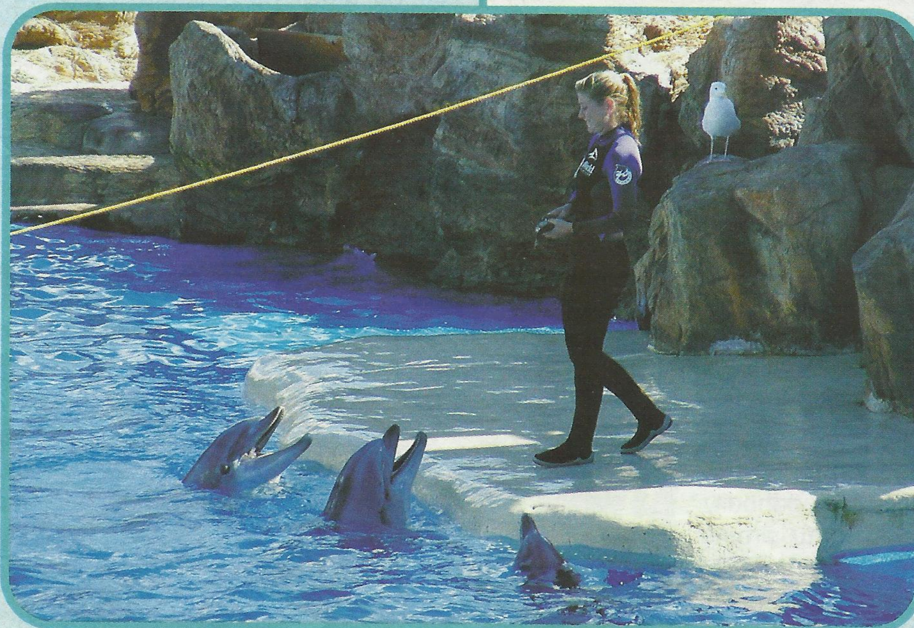
Nebylo co řešit, otočila jsem se a vydala se směrem k tzv. manatees. Nejdřív jsem nevěděla, jak si toto slovo přeložit, ale vstoupila jsem do poměrně velké budovy, podívala se na obrovské akvárium a vše bylo jasné. Manatees jsou totiž kapustňáci.

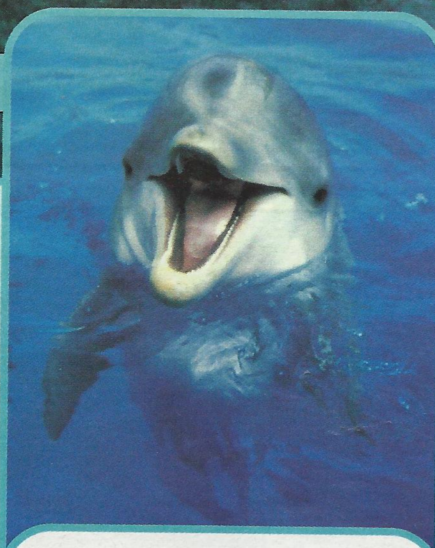
Po kapustňácích přišla na řadu vytoužená delfíní show. Vešla jsem

Kdysi jeden návštěvník Floridy, který spatřil kapustňáky ve volné přírodě, napsal: "Vidět tyto ohromné mořské savce vynořovat se z vody je opravdu zážitek. Manatee neboli Gentle Giants (něžní obři), jak se jim často říká, připlouvají až hodně blízko k pobřeží, protože mají rádi mělké vody, ve kterých se doslova bahní".



Delfín, jak známo, je velice přátelské a mimořádně inteligentní zvíře, což se potvrdilo i v San Diegu - všichni tři kamarádi, Shadow, Dolphy i Sweety navíc nešetřili úsměvy. Za to pak od své trenérky Sharon dostali několik drobných rybek jako pamlsek.

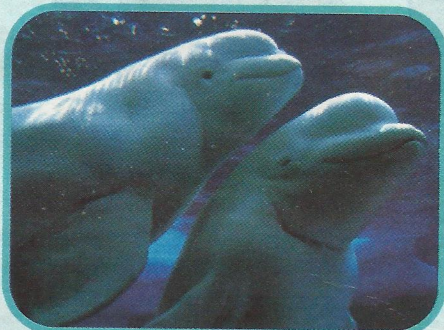




Jak jste si asi všimli, několikrát jsem v textu zmínila, že se delfíni usmívali. Podívejte se ale na tuto fotografii - není snad pravda, že delfín je tvor mimořádně přátelský a usměvavý?

do obrovského areálu, který rozmístěním sedadel připomínal římské koloseum. Uprostřed ovšem nebyla herecká aréna, ale velikánský bazén. Úvodu se zhostil kytarista James, který nám zahrál několik country písniček, a poté předal slovo svým kolegům oblečeným v neoprénu. Ti přivolali speciálními píšťalkami trojici delfínů: Shadow, Dolphy a Friendly. Neuplynula ani minuta a trojice vtipálků několikrát proplula kolem vnějšího okraje bazénu a šikovnými pohyby ocasem pokropila vodou všechny návštěvníky sedící v prvních sedmi řadách. Ti samozřejmě ječeli, ale zároveň se skvěle bavili. Ještě o trochu více se pak bavili škodolibí diváci v zadních řadách.

Trenérka Sharon se svým týmem vyzvala publikum, zda by se nenašli dobrovolníci, kteří by si chtěli trochu



pohrát s přátelskými delfíny. Ze zájemců pak vybrala rodiče se synem Chrisem. Chrisovi je teprve šest let, ale s delfíny si velice dobře rozuměl. Nebál se podat jim ruku - oni mu naoplátku střídavě podávali ploutve, usmívali se a rádi od něj nakonec přijali odměnu ve formě malých rybek.

Jiný dobrovolník (tentokrát šlo o dospělého mladíka) to měl o trochu těžší. Vtipná trojka ho totiž nejdříve pořádně zmáčela, a nakonec ho stáhla do bazénu úplně. Mladík se hned vynořil a hbitě zareagoval: rychle se jednoho z delfínů chytil za ocas a nechal se povozit po bazénu tam a zase zpátky. Publikum jásalo!

Delfín skákavý (Tursiops truncatus)

Pokud máte delfíny rádi stejně jako já, určitě jste si už přečetli, že patří mezi ozubené kytovce. Délka jejich těla se pohybuje od 2 do 3 metrů a váží od 200 do 300 kg, vzácně i přes 450 kg. Na Zemi jsou rozšířeni ve všech mořích teplého a mírného pásu obou polokoulí, ale odvažují se i ke břehům Skandinávie a Grónska. Často se také vyskytují ve Středozemním i Černém moři. Dokáží elegantním způsobem vyskakovat z vody do výšky 3 až 4 metrů a délky až 10 metrů. Ve vodě se pohybují rychlostí 35 - 40 km/hod. Žijí ve skupinách a stádech čítající až stovky jedinců. V minulém století byli málem vyhubeni, ale naštěstí přežila početná populace v oceanáriích a delfináriích. V současné době je jejich početní stav stabilizovaný a nic jim nehrozí.

Zmíněné elegantní skoky z vody jsou opravdu nádherné. Navíc se delfíni mohou naučit skákat do různé výšky. Sharon ve spolupráci se svými kolegy natáhla nad bazénem dlouhé žluté lano a Shadow, Dolphy i Sweety postupně, a pak i najednou lano přeskočili. To byl podle Sharon nepříliš dobrý sportovní výkon, doslova prý nehodný tak šikovných delfínů, takže lano nechala vytáhnout do výšky čtyř metrů. Publikum na okamžik ztichlo napětím. Delfíni se potopili pod hladinu, že jsme chvíli vůbec netušili, ve kterých místech bazénu právě jsou. Vzápětí se ale objevil mohutný gejzír vody v jehož čele vítězoslavně letěla vzduchem usměvavá trojka a vysokou laťku s přehledem zdolala. A my si úlevou vydechli :-)

Po odvážných skocích následovala tzv. jezdecká přehlídka. Připadala jsem si trochu jako v cirkusu při krasojízdě koní, ovšem místo koní jsem viděla delfíny, kteří na hřbetě vozili svoji trenérku. Vypadalo to, jako by surfovala na prkně. Upřímně řečeno, dost jsem obdivovala, jak se při tak divoké jízdě vůbec na hladkém delfíním hřbetu udržela. A jízda to byla opravdu divoká, nejdříve Sharon povozil Dolphy, pak vyskočila na hřbet samičce Sweety a nakonec se s ní bazénem šílenou rychlostí prohnal Shadow. Voda cákala všude kolem a nikomu to nevadilo, prosinec v San Diegu totiž není mrazivý, ale letní - ve stínu bylo 22 stupňů.

Delfíní show skončila a moje další kroky směřovaly do líhně žraloků. O těch si ale povíme zase příště, jen vám ještě prozradím, že mezi hejnem zubatých drobečků se člověk po chvíli začne cítit poněkud nejistě…



Velkomoravská říše a příchod Konstantina a Metoděje

Milí mladí historici! Vítáme vás již podruhé na stránkách, které mají za úkol uvést vás do dějin českých zemí. Psali jsme o příchodu Slovanů na území našeho státu a pokračujeme vyprávěním o knížeti Mojmírovi a také o bratrech Konstantinovi a Metodějovi, kteří u nás položili základy vzdělání.

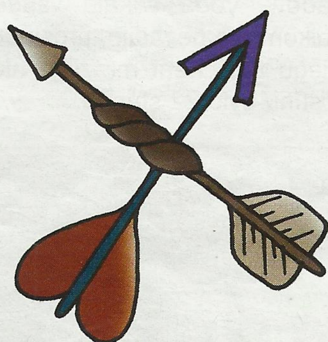


Kolem roku 830 dochází ke střetu mezi moravským knížetem Mojmírem a nitranským knížetem Pribinou, ze kterého vyšel vítězně Mojmír, připojil Nitransko ke svému území a stal se zakladatelem dynastie zvané Mojmírovci.





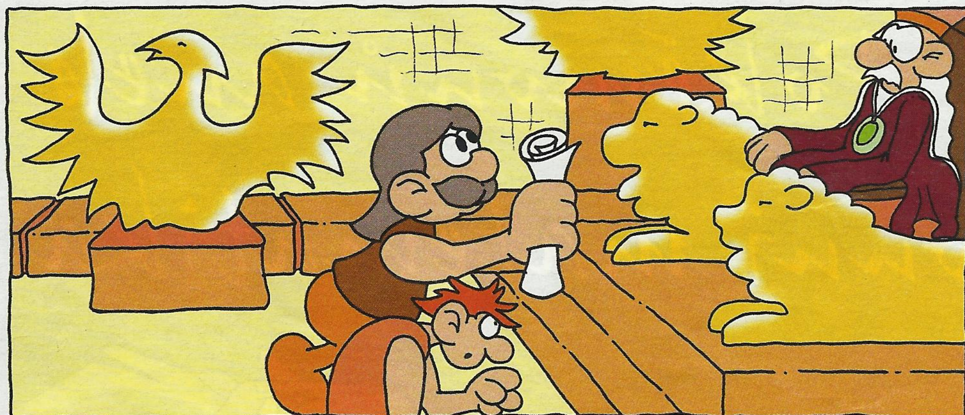
V té době zde již působí kněží z Východofranské říše, kteří přišli, aby zdejší obyvatelstvo získali pro křesťanskou víru. Pod jejich vlivem Slované opouštějí bohy svých předků a budují první křesťanské kostely.





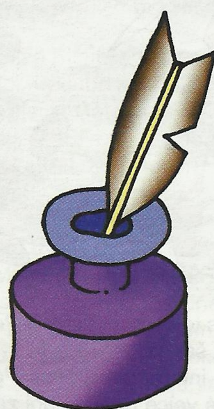
Po Mojmírově smrti v roce 846 převzal vládu nad Velkou Moravou jeho synovec Rostislav, který nejen zvětšil území své říše, ale zároveň vysílá poselstvo k byzantskému císaři s prosbou o vyslání kněží, jejichž jazyku by Slované rozuměli.







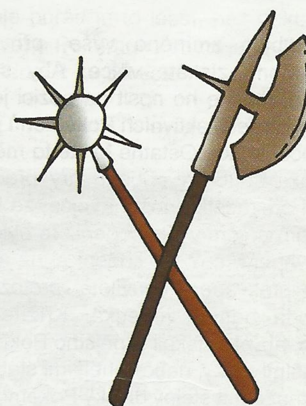
V němém úžasu klečí poslové před byzantským císařem, jehož trůn je obklopen zlatými sochami lvů a orlů. Jakoby byli v jiném světě.



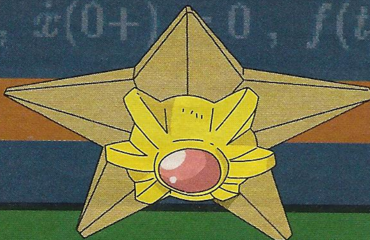


Byzantský císař Michal III. žádosti Rostislavova poselstva vyhoví a posílá na Moravu učené bratry ze Soluně, Konstantina a Metoděje, kteří v roce 863 nebo 864 došli se svým průvodem na Moravu. Aby splnili své poslání co nejlépe, sestavil Konstantin první slovanské písmo, tzv. hlaholici a společně přeložili důležité části bible do staroslověnštiny. Ihned po příchodu se oba pustili do výchovy budoucích kněží.





Za vlády Rostislavova nástupce Svatopluka dosáhla Velkomoravská říše největšího území, zároveň však Svatopluk vyhnal slovanské kněze. Nedlouho poté, roku 906, za vlády posledního knížete Mojmíra II., říši vyvrátili Maďaři.



Křížení Pokémonů aneb Pokémonní matematika





Jak a proč křížit Pokémony, co se stane, když zkřížím Laprase s Ponytou, Onixe s Rattatou apod., to jsou jedny z nejčastěji opakovaných otázek ve vašich dopisech. Dnes se na následujících dvou stranách pokusíme všechno vám vysvětlit tak, abyste se už nikdy na nic ptát nemuseli. Snad...

Křížení Pokémonů je možné provozovat ve verzích Gold, Silver a Crystal. Probíhá jednoduše - vyberete si dva Pokémony, "seznámíte" je v budově Pokémon Daycare, necháte je tam v úschově, a po čase si je přijdete vyzvednout. A spolu s nimi dostanete vejce! Roztomilé pokémonní vejce, ze kterého se časem vyklube nový Pokémon. Pokémon Daycare je budova, kterou naleznete na jih od Goldenrod City na Route 34. Nemůžete ji minout, jiný dům široko daleko není.

Jak bylo zmíněno výše, při křížení Pokémonů získáte vejce. Aby se vám vylíhlo, musíte ho nosit na pozici jednoho ze svých šesti aktivních Pokémonů po určitý počet kroků. Ostatně byste to měli znát, protože součástí příběhu hry přece bylo hned od začátku nošení vejce, ze kterého se vám potom vylíhl Togepi. To bylo tehdy překvapení, co? Při křížení si už ale žádných překvapení neužijete, protože to je metoda přísně vědecká. Křížíte přece proto, abyste získali silnějšího Pokémona - s lepšími útoky, nebo silnějšími statistikami než může mít stejný divoký Pokémon tohoto druhu.

Doba, potřebná k tomu, aby Pokémoni svěření do péče Daycare "snesli" vejce, se liší v závislosti na náhodě a také na tom, o jaké Pokémony jde. V žádném případě ale nečekejte za dveřmi Daycare, čas ubíhá pouze s každým krokem, který uděláte. Takže si jděte udělat někam delší výlet a trochu při tom samozřejmě potrénovat. Každých zhruba 250 vašich kroků se vypočítává šance na "snesení" vejce. Pokud jsou oba Pokémoni stejného druhu, ale mají různá ID, šance je skoro 100 procent. Pokud mají stejná ID, je to asi 70 procent. Pokémoni různého druhu s různými ID mají 50 procent šanci. Pokémoni různého druhu se stejnými ID už jenom 20 procent šanci, a pokud se vám podaří vybrat takové Pokémony, kteří se spolu křížit nemohou, šance je nulová, i kdyby byli v Daycare do Vánoc. Jestli vejce už je, nebo kdy bude, to se nikde automaticky nedozvíte - musíte prostě občas chodit Daycare zkontrolovat. Vhodnost sestavené dvojice Pokémonů vám je naznačena, už když je do Daycare dáváte, a to ve formě přijímací hlášky:

It shows interest in (jméno Pokémona). Skoro 100 procent šance.

It's friendly with (jméno Pokémona). 70 procent šance.

It appears to care for (jméno Pokémona). 20 procent šance.

It has no interest in (jméno Pokémona). Tady žádné vejce nebude ani za rok.

It's brimming with energy! A tady taky nic.

Některé Pokémony nelze vůbec ke křížení použít. Neptejte se proč, prostě to nejde. Jsou to: Nidorina, Nidoqueen, Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Mew, Pichu, Cleffa, Igglybuff, Togepi, Unown, Tyrogue, Smoochum, Elekid, Magby, Raikou, Entei, Suicune, Lugia, Ho-oh a Celebi.

Stejně tak nelze mezi sebou křížit Pokémony, kteří jsou bezpohlavní - jako třeba Starmie nebo Blastoise. Takové Pokémony je možné křížit jen pomocí velmi přizpůsobivého Pokémona Ditto. Rovněž nemůžete křížit dva Pokémony stejného pohlaví, Pokémony vzájemně neslučitelné, a také pokud použijete dvakrát Ditto, žádného výsledku se nedočkáte.

Jaký typ Pokémona se z vejce vylíhne, je snadné určit. Vždy to bude nejnižší vývojové stadium samičího Pokémona, nebo v případě, že používáte Ditto, nejnižší



vývojové stádium toho Pokémona, kterého jste dali do Daycare spolu s Dittem. Stejně tak je snadné určit, za jak dlouho se vejce vylíhne - stejně jako spousta jiných věcí ve hře se tato doba vypočítává na základě kroků, které uděláte. Každý typ Pokémona se klube z vejce ven různě dlouho, přesný počet kroků se dozvíte v tabulce kdesi na této stránce. Nelekejte se těch tisícových čísel - ono se to nezdá, ale víte, kolik kroků uděláte, když vyrazíte na pěší výlet z Goldenrod City do Saffron City a zpátky?

Doba klubání vejce

Pokud je vejce Magikarp, vyklube se za 1280 kroků.
Pokud je vejce Pichu, Cleffa, Igglybuff nebo Togepi, vyklube se za 2560 kroků.
Pokud ve vejci je Caterpie, Weedle, Pidgey, Rattata, Spearow, Zubat, Geodude, Sentret, Hoothoot, Ledyba nebo Spinarak, budete na ně čekat 3840 kroků.
Ještě déle to trvá, když se má vyklubat Onix, Mr. Mime, Scyther, Pinsir, Misdreavus, Heracross, Mantine, Skarmory, Tyrouge, Smoochum, Elekid nebo Magby - celých 6400 kroků.
Omanyte a Kabuto se klubou ven 7680 kroků.
Eevee a Aerodactyl dokonce 8960 kroků.
Ale rekordmany jsou Chansey, Lapras, Snorlax, Dratini a Larvitar, kteří se dostanou z vejce až za 10240 kroků.
Cokoliv jiného se líhne proti předchozím číslům ještě snesitelných 5120 kroků.

Žádné počítadlo kroků nikde nevidíte, a opravdu nemá smysl dělat si čárky... :-) Prostě až to bude, tak to bude.

O něco náročnější je určit pohlaví nového Pokémona - procenta pravděpodobnosti se liší u každého druhu. Většina Pokémonů má šanci na samce i samici rovnou, ale třeba samici Snorlaxe získáte jen při každém osmém pokusu, a naopak samce Miltanku vůbec nikdy.

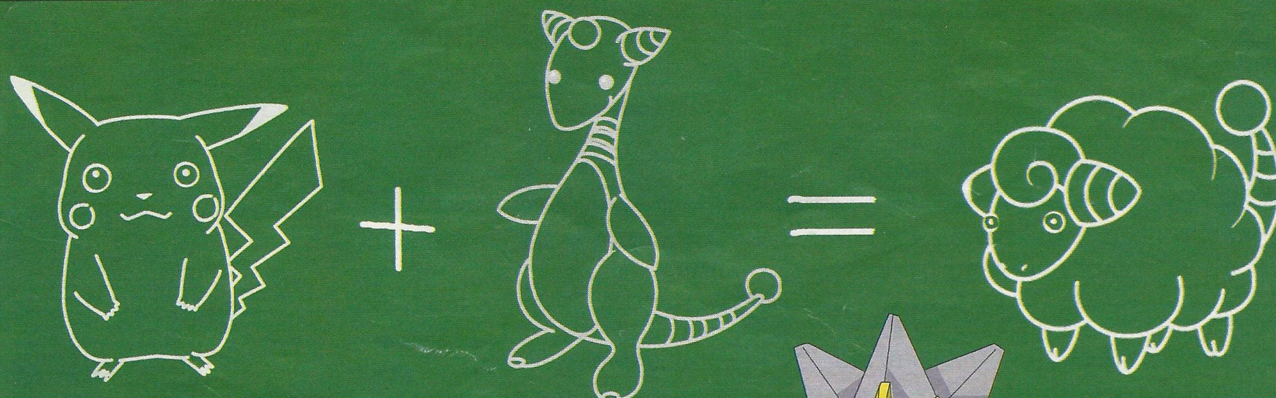
Takže teď už víte, jaké Pokémony můžete dát dohromady, co se vám vylíhne, a jak to bude dlouho trvat. Každému je to jasné? Tak je načase trochu to zamlžit vyšší matematikou (ne, neutíkejte pryč, naopak tento článek můžete ukázat rodičům, aby viděli že vám mají i nadále kupovat Pokémon Magazín, protože se tu vlastně učíte počítat... :-) Pokud jste ještě ve škole neprobírali hexadecimální čísla, o kterých se v dalším odstavci píše, požádejte rodiče, ať vám to vysvětlí. Jistou budou v předvánočním čase nadšením bez sebe.

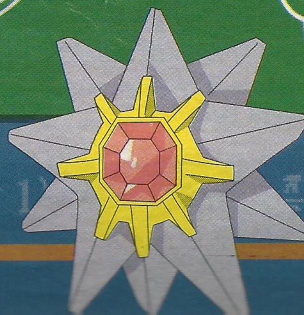
Vlastnosti každého Pokémona jsou dány jeho genetickou výbavou - útokem, obranou, rychlostí a speciálem (společné číslo pro speciální obranu i útok). Z nich se ještě navíc počítají životy. Každý divoký Pokémon má základní hodnotu svých genů při narození náhodně vygenerovánu jako hexadecimální číslici (0-F, čili 0 až 15). Jedním z cílů křížení Pokémonů by mělo být získání jedinců s co největším vstupním genetickým potenciálem. Pokud se křížení neúčastní Ditto, získává potomek genetickou výbavu opačného rodiče, než je jeho vlastní pohlaví (tj. samčí Pokémon získá geny po matce). Pokud použijete Ditta, potomek vždy bude mít jeho geny. Ne ale úplně stejné, to bychom toho moc nevykřížili. Do hry vstupuje ve formě náhody i matka příroda, nebo přesněji řečeno v tomhle případě matka matematika. Do každého výpočtu genů potomka se totiž započte ještě další náhodně generované čtyřmístné číslo v šestnáctkové soustavě.

Vysvětlíme na příkladu. Řekněme, že máme samce Pikachu s genetickou výbavou 67FC (čísla jdou v pořadí útok, obrana, rychlost, speciál), a křížíme ho se samicí Vulpixe s geny A7B3. Budeme pro tuto chvíli předpokládat, že potomek bude samice (ostatně Vulpix má 75 procent šanci, že tomu tak opravdu bude). Znamená to tedy, že její geny se budou odvozovat od genů Pikachu (a na Vulpixe už můžete zapomenout). Hra vygeneruje dvě náhodná dvoumístná hexadecimální čísla (řekněme třeba 6B a C5). Výsledné geny potomka se vypočítají následovně:
Útok - levá část prvního náhodného čísla, tedy 6.
Obrana - dědí po Pikachu, takže 7.
Rychlost - levá část druhého náhodného čísla, čili C.
Speciál - dědí po Pikachu, ale může a nemusí se odečíst 8. V našem případě tedy C - 8 = 4, nebo zůstane C.

Potomek tedy bude mít geny 67CC nebo 67C4. K čemu nám je tato informace? Vlastně k ničemu, ale tak už to v matematice bývá, že její význam je spíše teoretický ;-). Můžeme teď ale vypočítat, jaká je pravděpodobnost, že křížením získáme Pokémona s maximální genovou výbavou. Je jasné, že k němu budeme potřebovat rodiče s obranou a speciálem F. A také štěstí, aby nám F (resp. F nebo 7 u speciálu) padlo také při výpočtu náhodného čísla. Pokud dokážeme na 100 procent určit pohlaví potomka, a jsou splněny požadavky na rodiče, šance na narození malého génia je 1 ku 512 - což je sice málo, ale pořád je to lepší, než pokoušet se takového Pokémona chytit jako divokého: se šancí 1 ku 65 tisíc.

dokončení příště





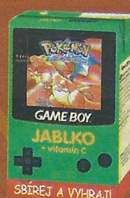


Sbírej a vyhraj

I v posledním říjnovém kole soutěže s názvem "Chcete vyhrát Game Boy?", kterou pořádá firma Tetrapak a reklamní agentura Lead, mohlo sto nejrychlejších soutěžících vyhrát Pikachu Pedometer. Dalšími cenami pro výherce jsou Game Boy Color, herní konzole N 64 a pokémonní hry podle vlastního výběru. Všem úspěšným soutěžícím blahopřejeme.

Sourozenci Blechovi, Nymburk
Klára Cilcová, Praha západ ? Průhonice
Petr Šinágl, Pardubice
Miloš Kohout, Horní Jiřetín
Sebastián Svitalský, Chomutice
Tomáš Martinec, Hradec Králové
Aneta Maliniaková, Praha 9, Černý Most
Štěpán Mikuš, Chodov
Eva Soukupová ml., Rokycany
Jan Kladívko, Praha 8
Michal Vladař, Vítkov
Kateřina Sepsová, Hradec Králové
Tereza Hynková, Valašské Meziříčí
Boris Koštel, Praha 5
Rostislav Zelený, Horní Slavkov
Tomáš Trojančík, Morké Lazce
Vlasta Andršová, Černošín
Viera Horáková, Orlová 4
Čestmír Kocian, Úvaly
Daniel Karnas, Rosice nad Labem
Martin Pavlík, Moravská Třebová
Martin Svoboda, Postoloprty
Sourozenci Menclovi, Praha 4
Lukáš Zíka, Tachov
Denisa Szmeková, Dolní Lutyně 770
Martina Janíková, Kravaře ? Dvořisko
Magdalena Kacetlová, Znojmo
Vrastislav Bartoníček, Středokluky
Sandra Stránská, Chrastava
Gabriela Lukešová, Holice v Čechách
Jakub Křítek, Praha 4 ? Újezd
Petra Brymová, Česká Lípa
Jiří Veis, Ústí nad Laben
Dana Rotherová, Praha 6
Barbora Tenglerová, Praha 8
Ilona Zárubová, Jablonec nad Nisou
Jakub a Matěj Trojánkovi, Hlinsko v. Č.
Květoslava Čivrná, Jablonec nad Nisou
Kateřina Krsková, Roztoky u Prahy
Tomáš Derfler, Kraslice
Martin Kraus, Hustopeče
Dalibor Houška, Strakonice
Jiří Weishaupt, Pelhřimov
Karolína Konečná, Uherský Brod
Daniel Komárek, Břeclav
Hana Košková, Lázně Toušeň
Petr Šmíd, Jablonec nad Nisou
Slávek Fiala, Brno
Jitka Veselá, Kbely
Nikola Prokopová, Slavkov u Brna
Jan Kolář, Pardubice
Zdeněk Drahoš, Litomyšl
Aneta Poláková, Chrudim
Radim Šťastný, Pohořelice
Deniska Hrušková, Chrudim
Lucie Kladívková, Praha 8
Jiří Šmahel, Krouna
Lucie Vaňousová, Most
Martina Škromovská, Kralupy n. Vltavou
Petr Muzikář, Milíčín
Otto Knopp, Nová Paka
Ludvík Leischner, Znojmo
Jan Minařík, Domažlice
Marek Sodomka, Skuteč
Adam Kubát, Kolín - Štítary
Kateřina Svobodová, Dolní Bousov
Martin Magenheim, Obecnice
Alena Johanová, Vysoké Mýto
Vojtěch Witzany, Praha 6
Petr Hodan, Javůrek 23
Pavel Tonka, Chodov
Radek Opšál, Bělá nad Svitavou
Lukáš Koníček, Hněvotín
Veronika Schořová, Světlá nad Sázavou
Tomáš Skalický, Blovice
Lukáš Ruffer, Skrbeň
Lenka Janošíková, Chrudim IV
Vojtěch Jindra, Vysoké Mýto
M. Melichárek, Rudice
Katy Kubelková, Praha
Milan Krejčík, Kolín - Sendražice
Tadeáš Bartošek, Dambořice
Tomáš Bican, Litomyšl
Michal Franc, Praha 4
Honzík Baťipán, Křivoklát
Lucka Prosserová, Praha 4
Jan Vasyl, Praha 2 Vyšehrad
Petr Kaplan, Pardubice
Miroslav Sup jr., Praha 1
Jan Chalupa, Jeneč
Tereza Kopecká, Praha - západ
Lenka Kvehlová, Orlová - Lutyně
Daniel Chamrada, Český Brod
Tereza Černá, Pohořelice
Lukáš Hladík, Brno
T. Dlabik, České Velenice
Andrea Hudcová, Sobotín
Matěj Šiška, Kroměříž
Monika Krejčová, Nový Bydžov
Jan Bastl, Praha 5
Jiří Bartlík, Praha 10
Petr Čermák, Kladno
Michaela Pausarová, Rakovník
Jiří Šeda, Zlonce
Jan Koudelík, Měšice u Prahy
Ondřej Jirsa, Chotěboř
Roman Samek, Rychnov n. Kněžnou
Miloš Linka, Příbram
Jana Caltová, Havlíčkův Brod
Michaela Málková, Rožmitál p. Tř.
Šárka Holanová, Praha 10
Honzíček Němec, Bruntál
Tomáš Svobodník, Tasov 87
Dagmar Šolcová, Mladé Buky
Filip Maňas, Praha 8 - Bohnice
Tomáš Berný, Hradec Králové
Kateřina Štemberová, Praha 6
Milan Honz, Blovice
Denis Svačina, Straky
David Sebera, Krnov
Michal Chlumský, Praha 9 - Vinoř
Veronika Chaloupková, Praha 10
Jan Černý, Slapy n.V. č. 1
Jaroslava Pátková, Havlíčkův Brod
Daniel Pechanec, Šumperk
Edita Kašíková, Moravské Budějovice
Adéla Hotová, Praha 5
Jana Kuchtová, Tišice - Chrást
David Dvořák, Pardubice
Alenka Dvořáková, Okříšky
Boris Jaroš, Svitavy
Ondřej Moravec, Litoměřice
Martina Kučerová, Milotice n. Opavou
Lucie Havlíčková, Praha
Veronika Rychlá, České Budějovice
Tibor Martínek, Pardubice
Martin Horák, Jesenčany
Radek Mach, Žebrák u Prahy
Pavlína Hauzerová, Kersko
Honzík Růžek, Domažlice
Tomáš Trojan, Liberec
Lenka Kaufmannová, Hlinsko v Čechách
Simona Kreislerová, Chrudim
Zbyněk Martinec, Cheb
Radana Chocholoušová, Znojmo
Petra Hrubá, Lovčice
Ester Pavlovičová, Blansko
Šimon David, Kolín
Štěpán Koulíkov, Krouna
Hana Klusoňová, Mělník







Sbírej a vyhraj



Pokud jste vystřihli šest obrázků her z krabiček Game Boy pitíček (byla k dostání všude), namalovali vlastního Pokémona a poslali na adresu: Lead, P. O. Box 856, 111 21 Praha 1, měli jste velkou šanci zúčastnit se finále soutěže. To se konalo 17. listopadu 2001 a byli při něm vyhodnoceni autoři tří nejlepších Pokémonů z každého měsíce. Tito autoři se pak utkali v „pokémonních hrách" o herní konzole Nintendo 64. Cenou pro absolutního vítěze byl Game Boy Advance! Z finálového dne jsme vám přinesli první část reportáže v minulém čísle.



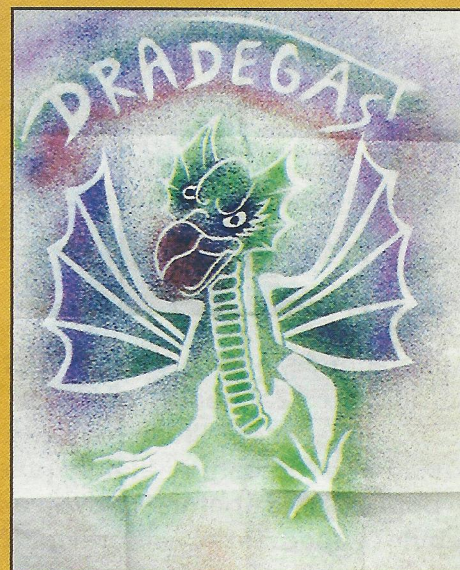


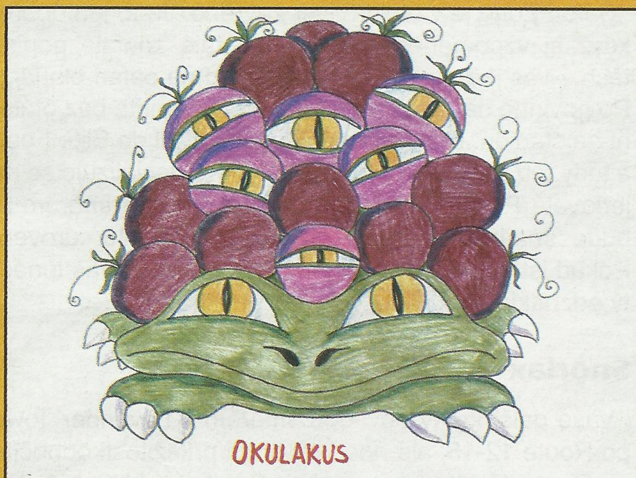
KDO VYMYSLEL NEJHEZČÍHO NOVÉHO POKÉMONA?



Pokémon Nimi svým jménem napovídá, že bude maličkých rozměrů, ovšem opak je pravdou. Vlasta Andršová z Černošína nakreslila tak obrovského Pokémona, že se nám málem nevešel do časopisu :-)

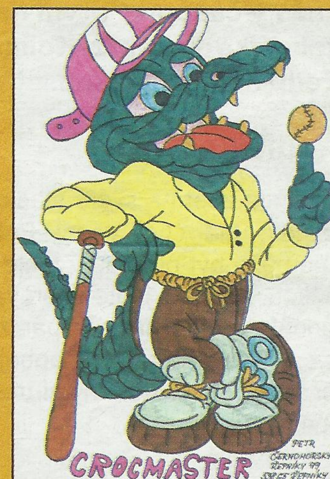
Jakub a Matěj Trojánkovi z Hlinska v Čechách vytvořili Pokémona Dradegasta, který vyhlíží trochu nebezpečně. Nic si nezadá co do rozměru s výše uvedeným Pokémonem Nimi, a ještě je vytvořen zajímavou výtvarnou technikou - děkujeme za toto umělecké dílo.





Barbora Tenglerová z Prahy 8 do soutěže nasadila tři favority - Okulakuse (viz obrázek), Diatrymita a Vulkanitu.

Petr Černohorský z Řepníků poslal do soutěže hned dva Pokémony - Crocmastera, který jen těžko zapře svůj příbuzenský vztah s krokodýlem, a Merrykoka.



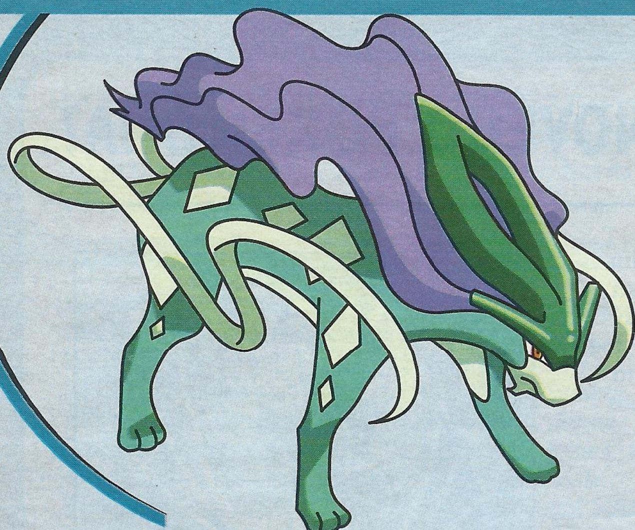




Světlana a Petr Blechovi z Nymburka nakreslili Pokémony Zugi a Skorpio. Jsou krásní, barevní a měli jsme z nich v redakci velkou radost.







PODROBNÝ NÁVOD NA GOLD & SILVER a CRYSTAL

V minulém čísle jsme čtvrtou část návodu na Gold/Silver zakončili otázkou - kterého Pokémona chce Billova babička vidět jako posledního? Zadání říkalo, že je to "The really popular one, before it evolves", a tak to nebylo vůbec těžké - správná odpověď je Pichu. Ve hře za ni dostanete Thunderstone, u nás v časopise první nejrychlejší, kterým se stal Jirka Barák z Kolína, získává celoroční předplatné Magazínu.

Cerulean City

Misty je zpět na svém stadionu, takže hurá pro další odznak. Má čtyři vodní Pokémony za 40. úrovní, a nemůže být pro vás v téhle fázi hry být žádnou překážkou. Z města jděte doprava po Route 10, až k Rock Tunnel. V něm najdete pár zajímavých věcí, ale nic, bez čeho se opravdu neobejdete, takže nakonec po pár zápasech s dotěrnými trenéry skončíte u východu v Lavender Town.

Lavender Town

Ze všeho nejdřív jděte do Radio Tower, získáte tam od ředitele Expansion Card pro svůj PokéGear. Díky tomu teď můžete poslouchat rádio i ve světě Kanto! Nic dalšího zajímavého ale ve městě už není, takže se vydejte dále na západ po Route 8 a Route 7, až dojdete do Celadon City.

Celadon City

V různých budovách ve městě můžete plnit všelijaké dílčí úkoly a získávat různé předměty (Celadon Mansion, Restaurant), ale opět nic podstatného. Podstatný je tu jedině místní stadion, a na něm trenérka Erika a její pomocníci. Po rozmetání jejích čtyř travních Pokémonů kolem 42. úrovně pokračujte ven z města - stále na západ. Nejprve po Route 16, potom po Route 17 kolem cyklistů a ještě kousek po Route 18 až do Fuchsia City.

Fuchsia City

Safari Zone je v Gold/Silver zavřené. Je to jen dobře, když si vzpomeneme na ty neustálé zoufalé dopisy těch z vás, kdo v Yellow ještě pořád na safari bloudí... Po povinné návštěvě střediska proto zamiřte bez otálení na stadion. Bývalý trenér Koga povýšil do Elite Four, a tady teď panuje jeho dcera Janine. Specializuje se na jedovaté Pokémony, ale proti předchozím trenérům to bude snadné, žádný z nich není přes 40. úroveň. Pokud jste pověrčiví, tak pozor - tohle je už váš třináctý odznak!

Snorlax

Vaše další kroky povedou směrem k Lavender Town po Route 12-15, ale hned při první příležitosti odbočíte na Route 11. Ano, tam co leží Snorlax a blokuje celou cestu. Ve starších dílech hry jste ho mohli probudit pomocí flétny. Teď žádnou flétnu nemáte, ale zato máte bezvadně pískající rádio, které po návštěvě Lavender Town funguje už i ve světě Kanto. Nalaďte si kanál číslo 20, stoupněte si před Snorlaxe a uložte hru. Snorlax přece jen patří k těm obtížněji chytatelným Pokémonům, obzvláště když je na 50. úrovni. Ať už ho chytnete, nebo jen porazíte, cesta dál je konečně volná!

Pewter City

Vchod do jeskyně Diglett's Cave schovával za sebou Snorlax. Je krátká a jednoduchá, takže jen proběhněte (můžete si chytnout nějaké Digletty). Vynoříte se blízko Pewter City. Ve městě si nezapomeňte s každým promluvit (doufám ostatně, že to děláte v každém městě automaticky!), obzvláště pokud máte Crystal verzi.



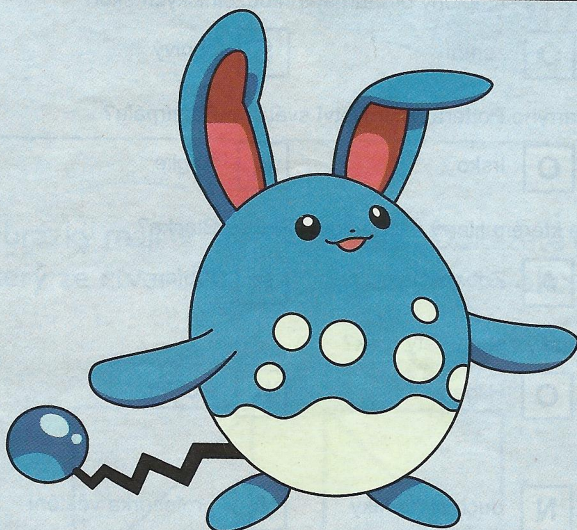
Hlavní lákadlo ale leží na místním stadionu, obývaném starým známým Brockem. Má pět převážně kamenných Pokémonů těsně nad 40. úrovní.

Mt. Moon

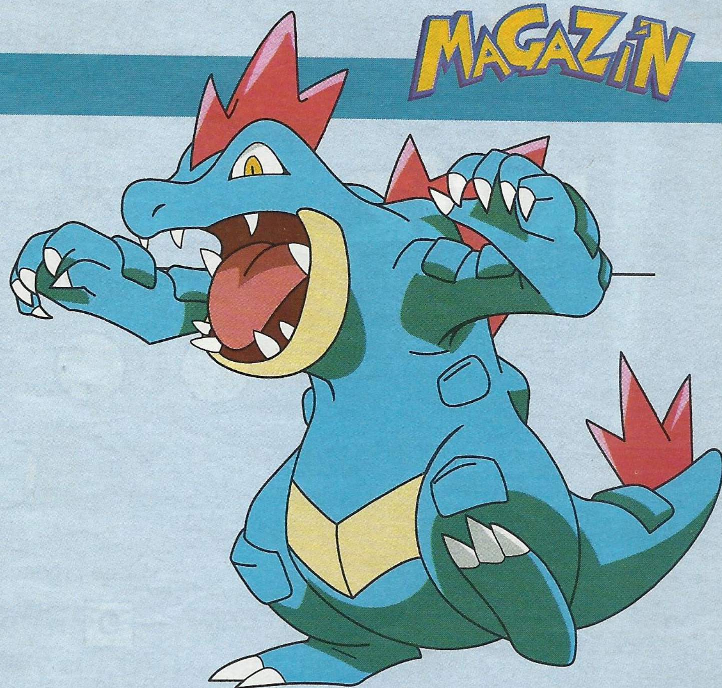
S dalším odznakem v klopě vyražte na východ po Route 3 směrem k Měsíční hoře. Hned po vstupu do ní se po velmi dlouhé době objeví váš hlavní soupeř! Jeho 5 Pokémonů kolem 40. úrovně není příliš náročnou překážkou. Je to možná škoda, protože tohle je vaše úplně poslední setkání s ním... Projděte horou kolem obchodu se suvenýry, a pokračujte po Route 4 k Viridian City.

Návrat ke kořenům...

Ouha, stadion ve Viridian City je zavřený. Nezbývá tedy, než ho zatím minout, a pokračovat na jih po Route 1. To je nízké číslo cesty, co? Není divu, je to úplně ta první cesta, kterou kdy hráči Pokémonu v počátečních dobrodružstvích prošli... a vede do Pallet Town, rodného Ashova městečka. Je to pořád stejná, ospalá díra - žádný stadion, žádné středisko, prostě nic. Surfujte raději na jih, a pak trochu na západ od Cinnibar Islandu. Setkání se starými přáteli možná vžene slzu do nejednoho oka - přestože je to jen Gary, váš soupeř z minulých Pokémon her. Po rozhovoru s ním surfujte pro změnu na východ od Pallet Town, až k Seafoam



Islands. Tady se konečně dočkáte dalšího odznaku - v jeskyni je zalezlý Blaine a jeho tři ohniví Pokémoni. Ano, jenom tři, směšné, že? Po jeho drtivé porážce odsurfujte do Fuchsia City, které je nejblíže, a doleťte zpět do Viridian City. Gary už se na stadion vrátil a má šestnáctý, poslední odznak! Na tenhle souboj se připravte pořádně, Gary má 6 Pokémonů nad 54. úrovní,



takže to nebude tak úplně snadné, jako posledních několik hodin hry. Navíc je jeho tým docela dobře vyvážený: Pidgeot, Alakazam, Rhydon, Exeggutor, Gyarados a Arcanine.

Mt. Silver

Se šestnácti odznaky to vypadá, že už není moc kam jít. Ano, konec se blíží. Vraťte se do Pallet Town a promluvte si v laboratoři s profesorem Oakem. Otevře vám cestu k Mt. Silver. Pořádně se vyzdravte, vyberte si Pokémony pro závěrečné chvíle hry a vyražte do Viridian City a na západ z města po Route 22. Dostanete se až k Reception Gate, projděte dále na západ na Route 28. Mimochodem, tahle oblast je úplně ideální na trénování, protože divocí Pokémoni, na které tu můžete narazit, většinou jsou kolem 40. úrovně, takže je za ně opravdu hodně zkušenosti. Na konci divočiny na vás čeká vstup do Mt. Silver. Dovnitř byste měli vstupovat s Pokémony, kteří ovládají Flash, Surf a Waterfall. V jeskyni se povaluje pár zajímavých věcí, a určitě tu chytnete několik nových Pokémonů, ale hlavní atrakce čeká až úplně na konci. Nejtěžší souboj. Poslední souboj. Úplně poslední souboj celé hry! A vaším soupeřem bude - Ash Ketchum. Smích? Přejde. Tenhle Ash není to hrozný máslo, co znáte z televizního seriálu. Budete proti němu potřebovat Pokémony alespoň na 70 úrovni - protože Ash takové má.

Postupně proti vám pošle: Pikachu (úroveň 81), Espeon (73), Snorlax (75), Venusaur (77), Charizard (77), Blastoise (77).

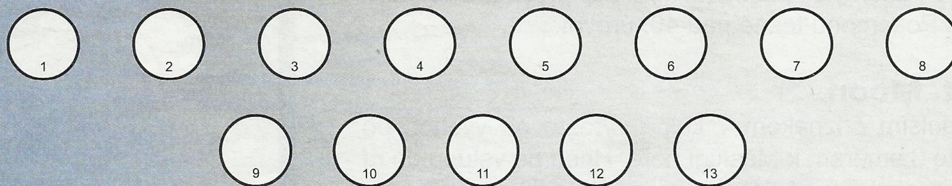
Konec

Pokud se vám podařilo zvítězit, můžete o sobě hrdě prohlásit, že jste dohráli Pokémon Gold, Silver či Crystal. A co dál? Máte snad plný Pokédex? Tak na co ještě čekáte, když venku je tolik divokých Pokémonů...



KVÍZ

Už se také těšíte na 5. díl Harryho Pottera? Prozradíme vám, že novým vyučujícím obrany proti černé magii v Bradavické kouzelnické škole bude žena. A že se do této nové paní učitelky zamiluje:



1) Kdo prodává v Příčné ulici kouzelnické hůlky?

O pan Griphook **P** pan Ollivander **I** pan Gringott

2) Kdo je ministrem kouzel?

K Albus Brumbál **R** Kornelius Popletal **A** Zlatoslav Lockhart

3) Jank se jmenuje Brumbálův pták fénix?

O Fawkes **K** Dobby **A** Filch

4) Kolik stříbrných srpců je v kouzelnické měně jeden galeon?

R 5 **A** 10 **F** 17

5) Kdo vytvořil kámen mudrců?

E Nicolas Flamel **CH** Viktor Krum **O** Ludo Pytloun

6) Jak se nazývá pohár, který vybírá šampiony pro turnaj tří kouzelnických škol?

R vodní **O** zemní **S** ohnivý

7) Kdo vyhrál ve čtvrtém díle Harryho Pottera Mistrovství světa ve Famfrpálu?

R Bulharsko **O** Irsko **K** Anglie

8) Jak se jmenoval Hipogryf, na kterém Harry zachraňoval Siriuse Blacka?

V Rafan **A** Zoban **R** Klofan

9) Jak se jmenoval Hagridův norský ostrohřbetý drak?

S Norbert **O** Hilgert **K** Robert

10) Kdo je Ufňukaná Uršula?

O Harryho spolužačka **N** duch studentky **A** profesorka věštění

11) Jak přicestovali Harry a Ron na zahájení druhého ročníku ve škole v Bradavicích?

A autem **L** vlakem **E** na koštěti

12) Ve které zvíře se dokázal proměňovat Harryho otec?

R v kočku **U** v myš **P** v jelena

13) Jak se jmenuje kmotr Harryho Pottera?

H Vernon Dursley **L** Petr Pettigrew **E** Sirius Black



profesor Snape

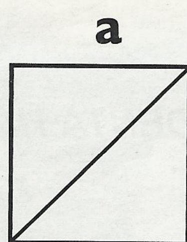
ŘETĚZOVKA

Pokémon, jehož jméno najdete v tajence řetězovky, žije v korunách stromů a k pohybu po větvích používá svůj silný ocas.

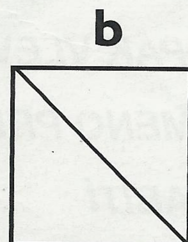


Obrázky mají určitou souvislost. Dokážete určit, který ze čtverců a, b, c, d, patří místo otazníku?

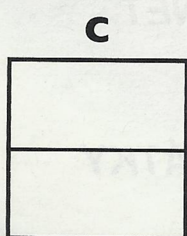
a



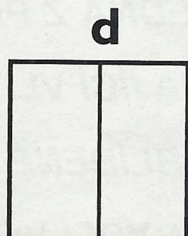
b

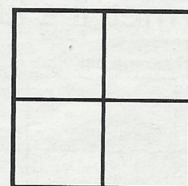


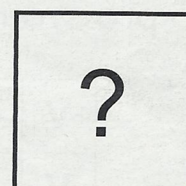
c

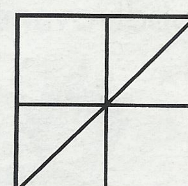


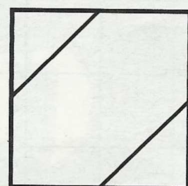
d

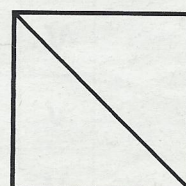


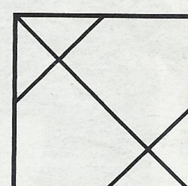


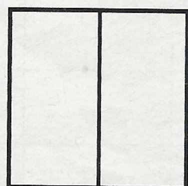


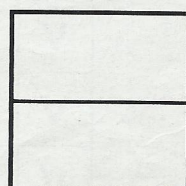


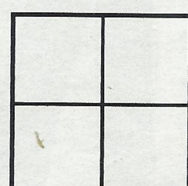


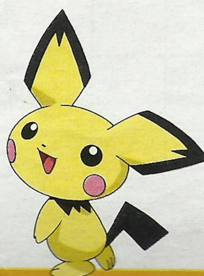




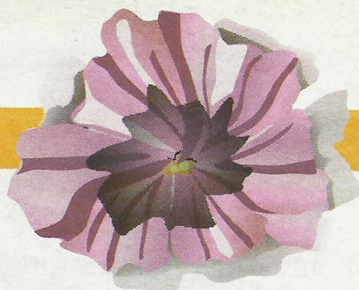












HŘEBENOVKA

Největšími okvětními listy na světě šíří všemi směry oblaka jedovatého plynu. Uhádnete, o kterého Pokémona se jedná?

1	2	3	4	5	6	7	8	9
	S		S		S		S	
A		A		A		A		A

1 VODNÍ ŠELMA

2 CHOBOTNATCI

3 MALÁ LOĎ

4 BARVA V KARTÁCH

5 NAŠE HLAVNÍ MĚSTO

6 DRAVÝ PTÁK

7 DOMOV HLEMÝŽDĚ

8 DŘEVINA S KMENEM

9 ČÁST CYKLISTICKÉHO ZÁVODU

DOPLŇOVAČKA

Tajenka doplňovačky skrývá název jednoho starobylého čínského Pokémona, obdivovaného pro svou symetrii a krásu.



V					
V					
V					
V					
V					
V					
V					
V					

PRAPOR

OPAK VLEVO

JMÉNO PREZIDENTA HAVLA

ZABITÍ

JEDNA Z PLANET

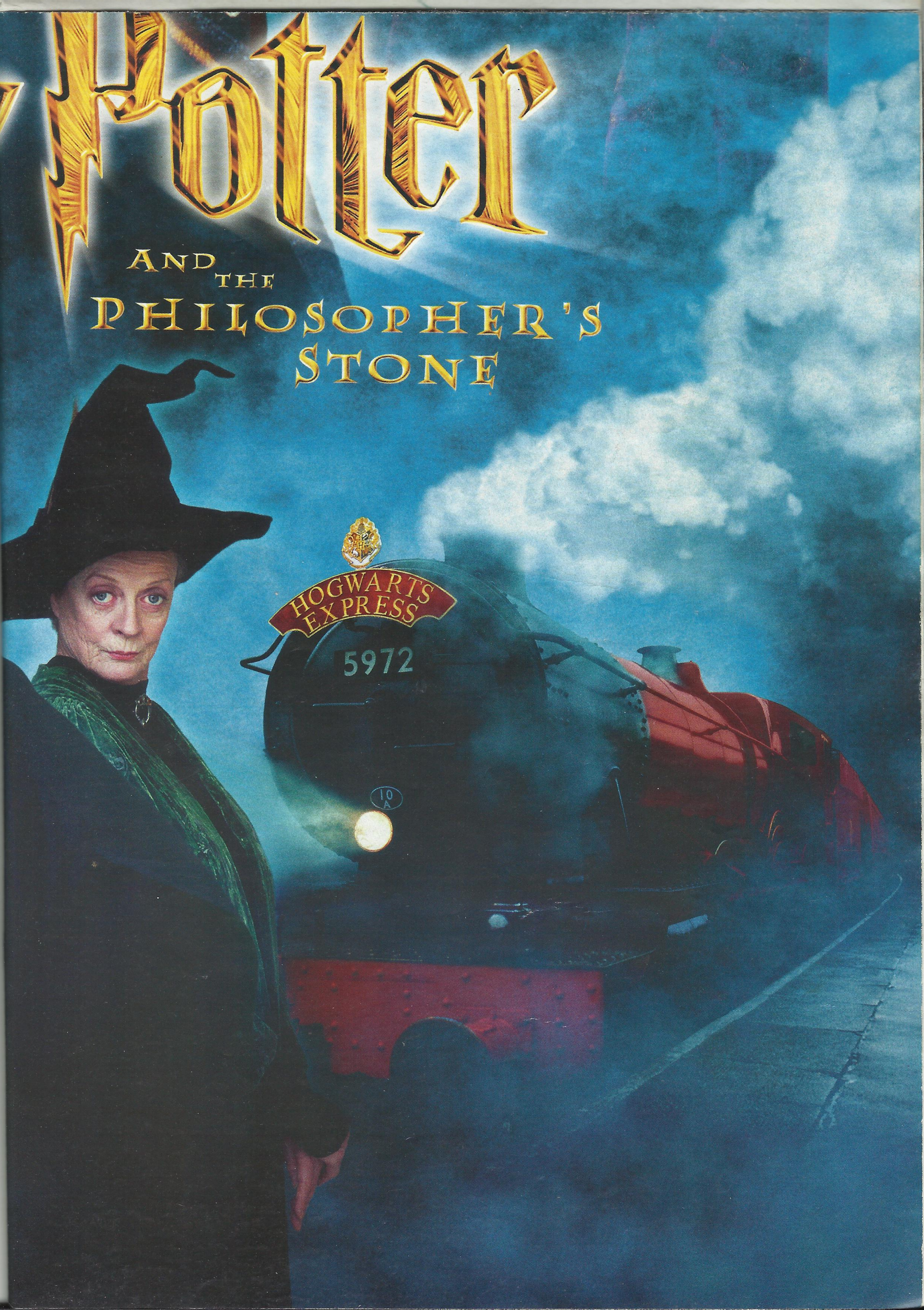
MAJÍCÍ VLIV

OBLÍBENÉ SVÁTKY

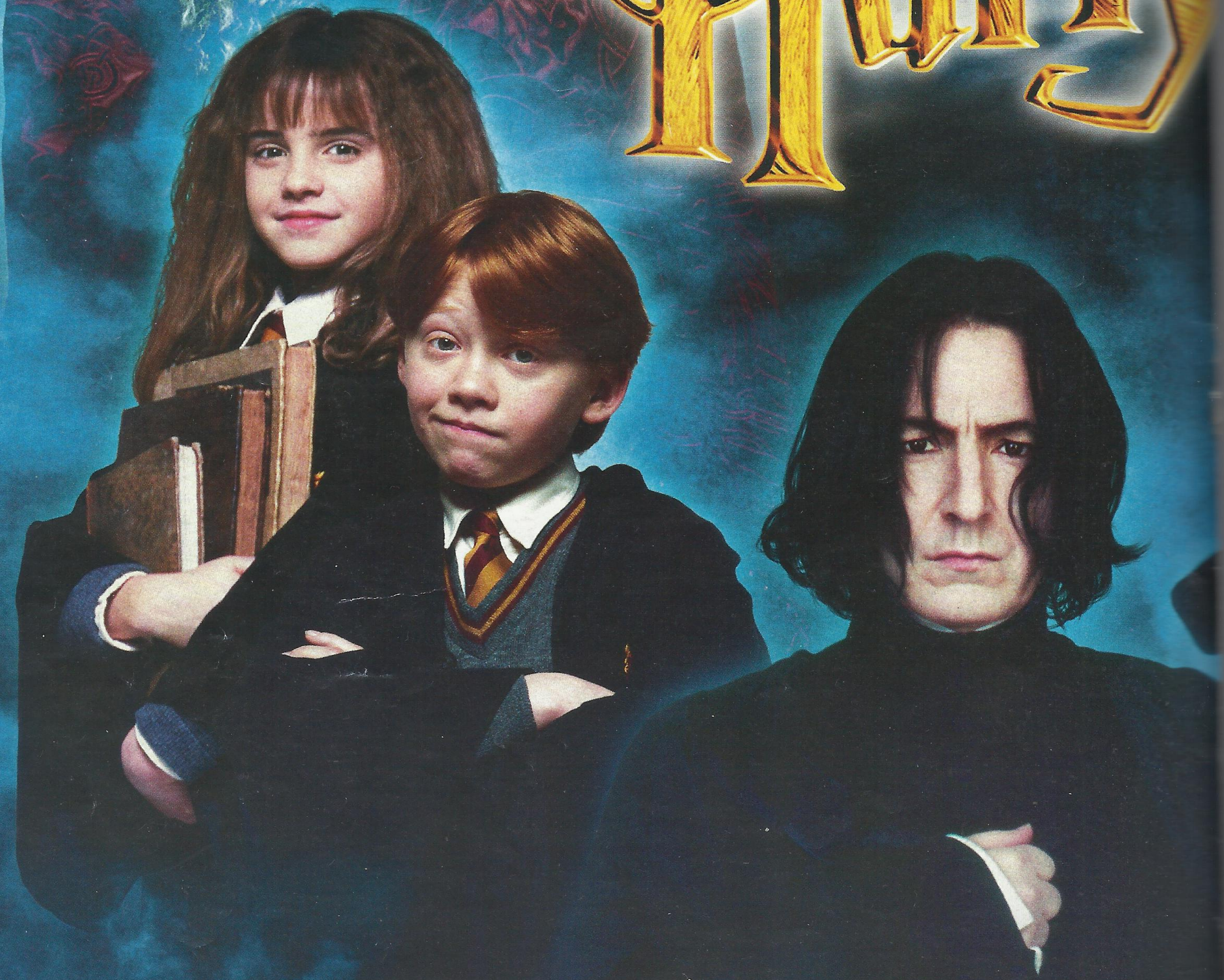
OBYDLÍ VČEL






Potter
AND THE
PHILOSOPHER'S
STONE
HOGWARTS EXPRESS
5972

Harr



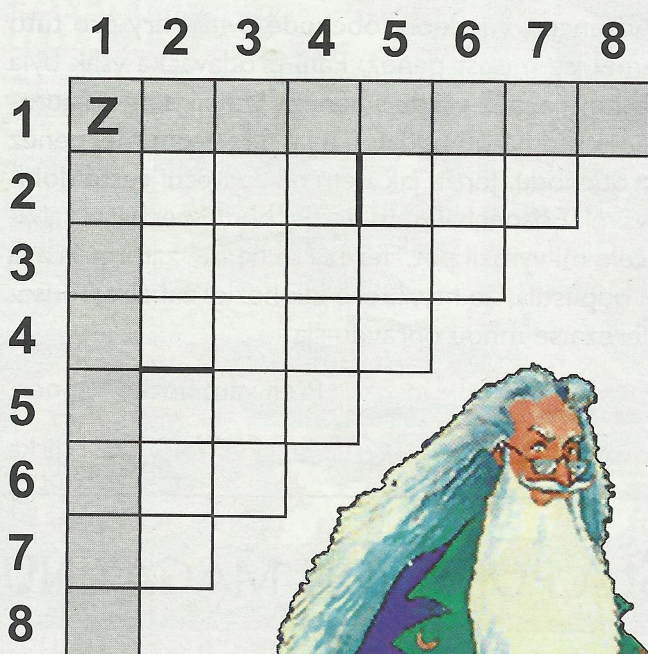






ROHÁČEK

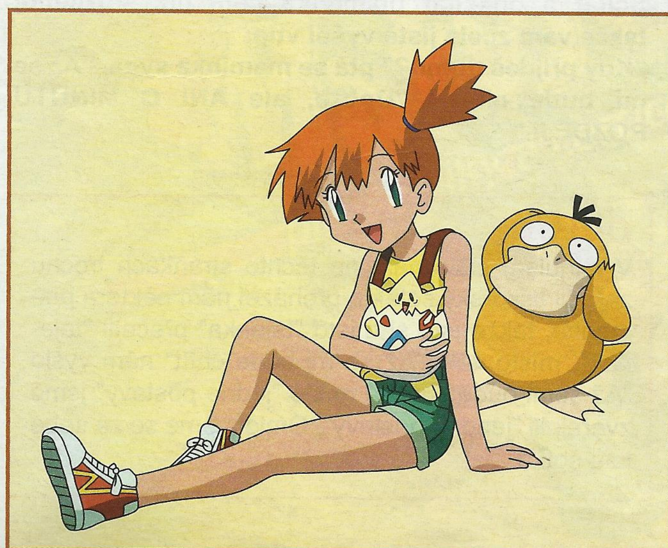
Nejoblíbenějším sportem v kouzelnickém světě Harryho Pottera je bezesporu famfrpál. Tajenka roháčku ukrývá název jednoho předmětu nutného k této hře.

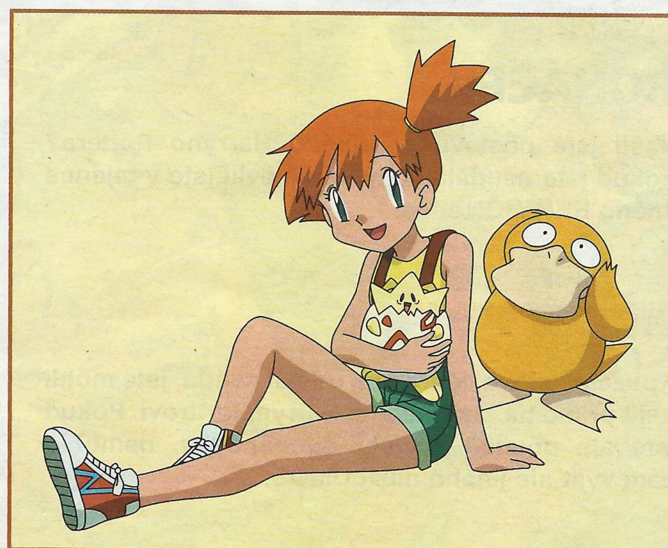




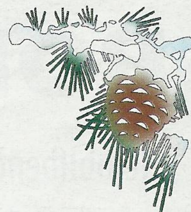
1. TAJENKA
2. SILNÝ PROVAZ
\+ VÝMĚŠEK POTNÍ ŽLÁZY
3. JIŽNÍ PLOD
4. DOMÁCKY ANTONÍN
5. PROTIKLAD
6. ČÁST OBLIČEJE
7. SPZ KLATOV
8. ZAČÁTEK ABECEDY

NAJDETE VŠECH ŠEST ROZDÍLŮ?





NAJDETE V PŘÍBĚHU SKRYTÉ POSTAVY?



(Jsou tři a všechny pocházejí z knih o Harrym Potterovi.)

Předvánoční trable

Blížily se Vánoce a já jsem - jako nový majitel Game Boy Advance - v jednom obchodě uviděl hry pro tuto konzoli. Vybral jsem si jich hodně a chtěl je koupit, ale neměl jsem dost peněz. Paní prodavačka však byla hodná a řadu her mi ona, a dokonce i její kolegyně Tereza schovala, než přijdu s penězi. Utíkal jsem na autobus, abych stihl vybrat z banky, a měl jsem štěstí: dorazil jsem před pátou hodinou a na účtu jsem měl peněz dost. Rozhodl jsem se vybrat je všechny a zamířil zpátky do obchodu. Jenže jak jsem na zpáteční cestě dobíhal bus, vypadla mi z kapsy peněženka a já si toho vůbec nevšiml. Přispěchal jsem do obchodu, nechal si zabalit všechny hry, které jsem si tak přál, sáhl do kapsy a... na čele mi vyrazil pot, Tereza se na mě zamračila a já vypadal jako hlupák. Neměl jsem ani hry ani peníze. Aby mi odpustila, že hry, které tak hezky zabalila, musela zase vybalit, pozval jsem ji na večeři. A věřte, nebo ne, Tereza se mnou opravdu šla.

Přeji vám hezké Vánoce,

Jirka

řešení: Hermiona, Albus, Potter

ŘEŠENÍ ÚLOH Z MINULÉHO ČÍSLA POKÉMON MAGAZÍNU

DOPLŇOVAČKA

Pokémona, který má rád med, jste určitě našli - je to TEDDIURSA.

TAJENKA VÍTKA COUFALA,

pokládaná z Ashových čepic, v sobě skrývá název jedné z oblíbených her, a to POKÉMON CRYSTAL.

ROHÁČEK

Našli jste postavu z příběhu Harryho Pottera? Pokud jste neudělali chybu, objevili jste v tajence jméno HERMIONA.

HŘEBENOVKA

Kouzelné slovo, které umí udělat světlo, jste mohli najít přímo na stránkách o Harrym Pottrovi. Pokud jste ale poctivě vyluštili hřebenovku, nemohlo vám vyjít nic jiného než LUMOS.

KTERÝ Z OBRAZCŮ JE ROZLOŽENÁ KRYCHLE?

Hned první modrý obrazec - z ostatních byste ji nesložili.

VTIP S RÉBUSEM PRO ZNALCE POKÉMONŮ

Sčítat a odečítat písmenka není nic složitého, takže vám zcela jistě vyšel vtip:
"Kdy přijdeš domů?" ptá se maminka syna. "Až se mi bude chtít." "Dobře, ale ANI O MINUTU POZDĚJI."

OMLUVA

V minulém čísle nám na těchto stránkách trochu zařádil tiskařský šotek a přeházel nám některá písmenka, takže jste si místo "tajenka" přečetli "tajenak", místo věty "Až se mi bude chtít" nám vyšlo "Až semi bude chtít" a místo "jedné postavy" jsme zveřejnili "jendné postavy". Omlouváme se za sebe i za šotka.



TRENÉRSKÉ KARTY

Trenérské karty mohou úplně zvrátit průběh hry – používejte je proto s rozumem!

K samotné hře vlastně nepotřebujete mít nic jiného než karty Pokémonů a energetické karty, ale až přítomnost karet trenérských hru pořádně oživí a umožní vám směřovat ji tím směrem, který potřebujete. Trenérské karty umožňují hráčům prosadit vlastní strategické záměry, a proto je důležité, abyste dobře věděli, jaké karty si můžete do balíčku přidat a jak s nimi můžete správně hrát.

Největší mistři Pokémonu dokáží často jedinou trenérskou kartou zvrátit průběh souboje. Používejte trenéry moudře a možná se jejich umění také přiblížíte...

NEJPOPULÁRNĚJŠÍ KARTY:



Bill
Dvě karty navíc a nic za to!



Switch
Karta, co zachraňuje Pokémonům život!

BILL — BASE

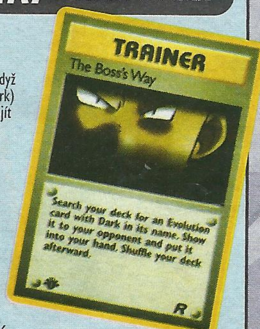


Asi vůbec nejpoužívanější trenérská karta ve hře. Když si ji přidáte do balíčku čtyřikrát, rozhodně tím nic nepokazíte. Jedinou nevýhodou jejího používání je to, že se svým balíčkem proderete mnohem rychleji než soupeř, a riskujete tak ve dlouhém souboji, že vám karty prostě dojdou...

Hratelnost: Vynikající
Rarita: Běžná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Lízněte si 2 karty.

THE BOSS'S WAY — TEAM ROCKET



Tahle karta je užitečná jen tehdy, když máte v balíčku hodně temných (Dark) Pokémonů. Občas se může hodit najít si jen tak zadarmo evoluční kartu, kterou právě potřebujete.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Vyhledejte ve svém balíčku evoluční kartu, která má ve jméně slovo DARK. Ukažte ji soupeři, a vezměte ji do ruky. Balíček si potom zamíchejte.

CHALLENGE! — TEAM ROCKET

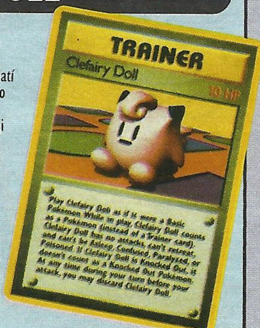


Velice zvláštní karta. Pokud soupeř má plnou střídačku, tak skoro určitě nebude souhlasit s jejím zahráním, takže si svou střídačku nenaplníte. I v tom nejlepším případě si zřejmě vezmete jen tolik základních Pokémonů, kolik i váš soupeř. A v nejhorším případě si líznete dvě nové karty.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Zeptejte se svého protivníka, jestli souhlasí se zahráním této karty. Pokud nesouhlasí, nebo jsou-li obě střídačky plné, lízněte si dvě karty. Pokud souhlasí, najděte si oba ve svých balíčcích kolik chcete základních Pokémonů, a dejte je na svou střídačku lícem dolů (Pokud je vaše střídačka plná, žádné karty nehledáte.). Když oba skončíte, zamíchejte své balíčky, a otočte karty Pokémonů, které jste vložili na střídačku.

CLEFAIRY DOLL — BASE

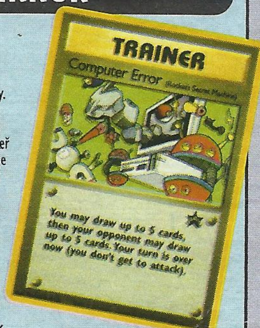


Vzácná karta, po které se ale nevyplatí příliš pídit. Použít se dá snad jen pro zdržovací taktiku, ovšem má jen 10 životů, a tak dlouho nevydrží. Raději místo ní nasaďte opravdického Pokémona.

Hratelnost: Slabá
Rarita: Vzácná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Hrajte Clefairy Doll, jako by to byl základní Pokémon. Dokud je ve hře, počítá se jako Pokémon (a ne jako trenérská karta). Clefairy Doll nemá žádný útok, nemůže ustupovat a nemůže být uspána, zmatena, otrávena či ochromena. Pokud je vyřazena, nepočítá se jako vyřazený Pokémon. Během svého kola (před útokem) můžete kdykoliv Clefairy Doll odhodit.

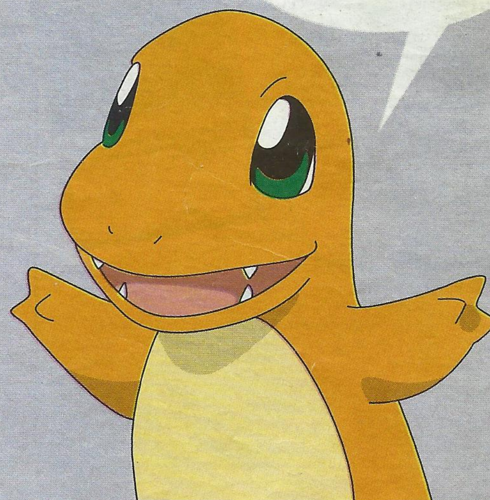
COMPUTER ERROR — PROMO



Karta byla vydána v květnu 2000 v rámci soutěže Světové Pokémon Ligy. A je opravdu velice divná. Samotná schopnost líznout si 5 karet by byla jistě vítaná - kdyby ovšem váš soupeř nemohl udělat totéž! V praxi proto je tahle karta užitečná jen tehdy, když má soupeř takovou převahu, že mu dalších 5 karet nijak nepomůže, ale vy pořád na tu svou záchrannou kartu čekáte...

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Vzácná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Můžete si líznout až 5 karet, a vzápětí si až 5 karet může líznout i váš soupeř. Tím vaše kolo končí (už nemůžete zaútočit).





COMPUTER SEARCH — BASE



Nezbytná součást balíčku v případě, že vaše taktika závisí na přítomnosti několika velmi silných Pokémonů. Klidně si ji tam dejte i víckrát. Je to ideální způsob, jak se dostat ke Stage 2 Pokémonům, které potřebujete k tomu, aby balíček založený na nějakém triku začal fungovat...

Hratelnost: Vynikající
Rarita: Vzácná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Odhoďte z ruky dvě karty, a pak si ve svém hracím balíčku najděte libovolnou kartu a vezměte ji do ruky. Balíček si potom zamíchejte.

DEFENDER — BASE



Užitečná karta, kterou je dobré mít v ruce zejména v pozdějších fázích hry, kdy už na každém vyřazeném Pokémonu obzvláště záleží. Mnoho hráčů dává při ochraně přednost kartám jako je Scoop Up, a Defender se nejčastěji používá k obraně před vedlejšími efekty vlastních útoků (protože ty se dají lépe předem odhadnout).

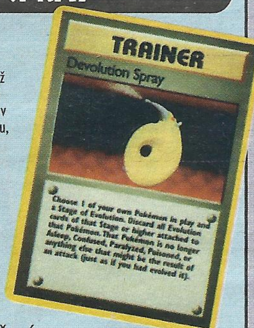
Hratelnost: Průměrná
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Připoj Defender k jednomu ze svých Pokémonů. Na konci kola vašeho soupeře tuto kartu odhoďte. Zranění, způsobené tomuto Pokémonovi útoky, se snižuje o 20 (po započtení slabostí a odolností).





DEVOLUTION SPRAY — BASE

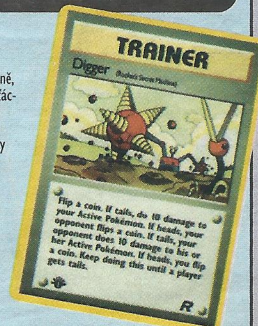


Ve většině případů uděláte lépe, když zahrajete kartu Full Heal, raději než Devolution Spray. Může se ale hodit v nějakém speciálním trikovém balíčku, založeném na devolvnutí Eevee ve vhodné chvíli a její následné evoluci do jiného typu Pokémona. V nějakých "obyčejných" balíčcích zřejmě nemá smysl s touhle kartou ztrácet čas ani zabírat místo.

Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Vzácná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Vyberte jednoho ze svých Pokémonů ve hře, a stadium jeho vývoje. Odhoďte všechny evoluční karty této a vyšší evoluční fáze, připojené k tomuto Pokémonovi. Pokémon už není uspán, zmaten, ochromen, otráven, ani v žádném jiném stavu, ve kterém se mohl octnout následkem předchozích útoků (je to, jako by právě evolvoval).

DIGGER — TEAM ROCKET

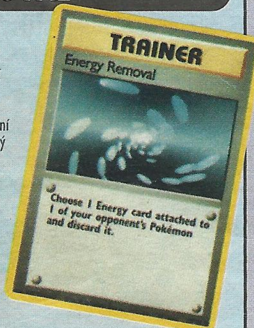


Tato karta je zřejmě plánována stejně, jako většina těch nefunkčních raketáckých plánů. Při použití karty může dojít ke zranění obou aktivních Pokémonů, ale ten váš bude vždycky zraněn více. Je to prostě taková vychytralá tajná zbraň!

Hratelnost: Slabá
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Hoďte mincí. Padne-li orel, způsobíte 10 zranění svému aktivnímu Pokémonovi. Padne-li panna, hází mincí váš soupeř. Když mu padne orel, způsobí 10 zranění svému aktivnímu Pokémonovi. Pokud mu padne panna, házíte opět vy. Pokračujte v házení, dokud jednomu z vás nepadne orel.

ENERGY REMOVAL — BASE



Této kartě (a také Pokémonům, kteří mají útoky s podobným efektem) se dostane hojného použití v balíčcích, založených na neustálém odstraňování energií ze soupeřova Pokémona, který díky tomu nemůže používat své útoky. Stejně tak je možné použít kartu k ochraně svého oslabeného aktivního Pokémona na dobu, než se trochu zmátoží.

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Běžná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Vyberte jednu energetickou kartu, připojenou k jednomu ze soupeřových Pokémonů, a odhoďte ji.

ENERGY RETRIEVAL — BASE



Energy Retrieval je nejužitečnější v balíčcích, kde při útocích odhazujete množství energetických karet (třeba většina silných ohnivých útoků). Stejně tak ji lze použít jako obranu proti taktikám, založeným na Energy Removal trenérech a útocích.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Vyměňte jednu kartu z ruky za dvě základní energetické karty z vaší hromádky odhozených karet.

ENERGY SEARCH — FOSSIL



Neocenitelná součást vícebarevných balíčků, a to zvláště těch, které používají více než dva druhy energií. Je jen málo víc frustrujících věcí než nemožnost vyložit energii, kterou váš Pokémon nutně ke svému útoku potřebuje.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Najděte si ve svém balíčku základní energetickou kartu, a vezměte ji do ruky. Balíček si potom zamíchejte.

FULL HEAL — BASE



Spánek, zmatení, ochromení nebo otrava mohou vážně narušit vaše plány, a Full Heal je jedním z mála prostředků obrany proti těmto stavům. Pokud ovšem používáte karty z expanze Team Rocket, můžete výhodněji použít Full Heal v podobě energie.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Váš aktivní Pokémon už není uspán, zmaten, ochromen nebo otráven.

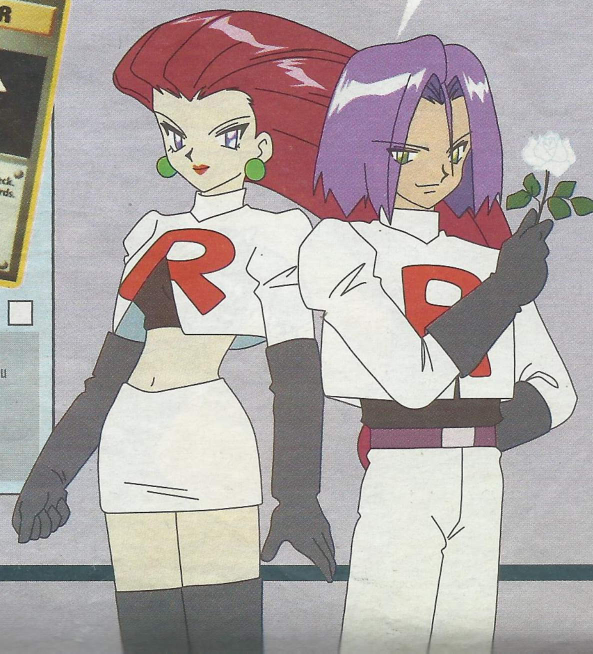
GAMBLER — FOSSIL



Na první pohled tahle karta vypadá jako Professor Oak, ale je tu jeden podstatný rozdíl. Gambler vás nechá zamíchat karty zpět do balíčku, zatímco při použití Professor Oak je musíte odhodit.

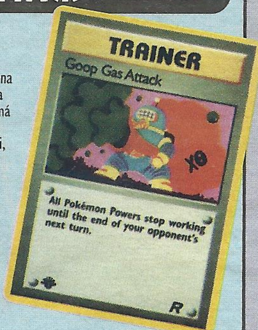
Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Zamíchejte karty z ruky do svého hracího balíčku. Pak hoďte mincí. Padne-li panna, lízněte si nových 8 karet, padne-li orel, lízněte si jednu kartu.





GOOP GAS ATTACK TEAM ROCKET



Pokud nemá soupeř žádného Pokémona se speciální schopností, je tahle karta úplně k ničemu. Ale naopak, pokud má nějaký trikový balíček, založený na nějaké konkrétní speciální schopnosti, může zahrání této karty ve správnou chvíli zvrátit výsledek souboje. Je to prostě taková pojistka. Pokud si můžete dovolit najít v balíčku místo pro jeden Goop Gas Attack, udělejte to. Může to být zbytečné, ale může vám to také zachránit krk.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Až do konce příštího kola vašeho soupeře přestávají fungovat Speciální schopnosti Pokémonů.

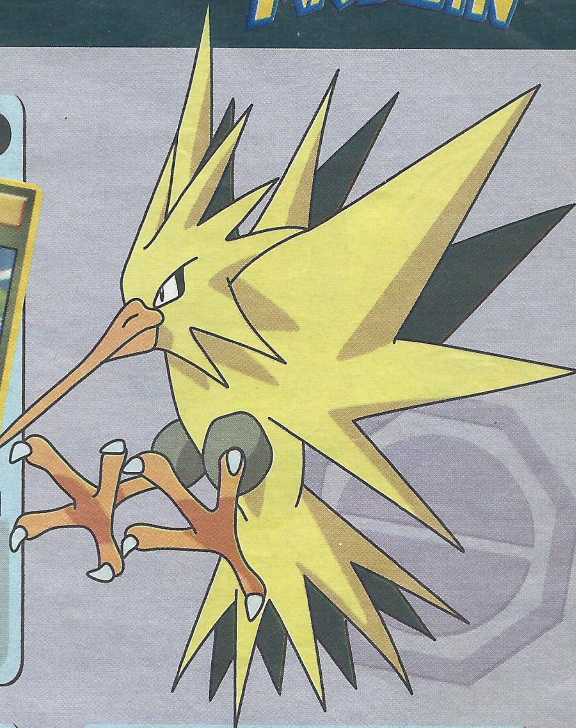
GUST OF WIND BASE



Pro spoustu balíčků klíčová karta - ze dvou důvodů. Především ji lze použít k vykopnutí nepříjemného Pokémona z aktivní pozice na střídačku, kde už nemůže nadělat tolik škody. A za druhé poslouží i opačně, k vytažení nějakého oslabeného soupeřova Pokémona ze střídačky na aktivní pozici, kde ho pak můžete útokem dorazit. V balíčku byste měli mít alespoň dvě tyto karty. Bez nich necháváte kontrolu nad tím, kterého Pokémona bude mít soupeř v aktivní pozici, jen na něm samotném...

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Běžná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Vyberte jednoho ze soupeřových Pokémonů na střídačce, a vyměňte ho s jeho aktivním Pokémonem.



HERE COMES TEAM ROCKET!



Vzácná karta, jejíž použití je ale ztrátou času - jediným jejím efektem je otočení všech karet s odměnami rubem nahoru. To se může hodit, jen když vám zbývá více odměn než soupeři. Jenže v takovém případě to znamená, že prohráváte a pohled na odměny asi obratu moc nepomůže, že?

Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Vzácná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Do konce hry hrajete vy i váš soupeř s odhalenými kartami odměn.

IMPOSTER PROFESSOR OAK



Tahle karta většinou vašemu soupeři spíše pomáhá, než aby mu škodila. Můžete si sice myslet, že soupeř má v ruce nějakou opravdu silnou kartu, a takhle ho donutit zamíchat ji zpět do svého balíčku, ale nakonec stejně skončí se sedmi novými kartami, a to není nikdy špatné. Takové kartě je lépe se vyhnout.

Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Vzácná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Vás soupeř zamíchá svoje karty v ruce do svého balíčku, a pak si lízne nových 7 karet.

IMPOSTER OAK'S REVENGE



Při použití této karty vám vždycky zůstane příliš mnoho neznámých. Stačí ho špatně načasovat, a soupeři spíš pomůžete. Můžete Imposter Oak's Revenge použít v kombinaci s kartami nebo schopnostmi, které vám umožní předem si prohlédnout, co soupeř v ruce drží, ale je to trochu příliš komplikované pro ten často nepříliš významný efekt, který se navíc může obrátit snadno proti vám.

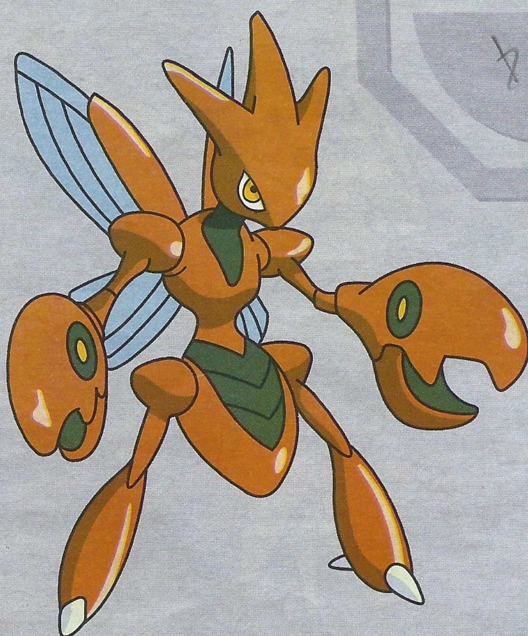
Hratelnost: Průměrná
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Odhoďte nějakou kartu z ruky. Váš protivník zamíchá všechny svoje karty v ruce do svého balíčku, a pak si lízne nové čtyři.

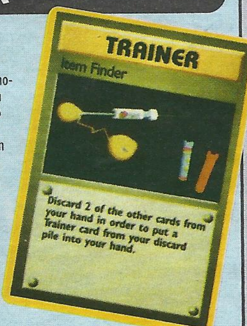
OVLÁDÁNÍ BALÍČKU: POUŽITÍ TRENÉRU PRO POSÍLENÍ RUKY

Trenérské karty vám pomáhají v manipulaci s balíčkem karet a jsou velmi užitečné proto, že když z balíčku nezískáte karty, které potřebujete – pak nezávisle na tom, co bude dělat vás soupeř, nakonec nevyhnutelně prohrajete. Nejjednodušší trenérskou kartou pro ovládání balíčku je Pokédex. Umožní vám přeorganizovat pořadí horních pěti karet v balíčku tak, aby vám přišly v nejvýhodnějším sledu. Pokud se potřebujete do svého balíčku ponořit poněkud hlouběji, budete muset zahrát trenérské karty jako je Pokéball, Pokémon Trainer nebo The Boss's Way (s nimi dostanete do ruky potřebné Pokémony) nebo Bill, Gamble či Professor Oak (když chcete prostě jen naplnit ruku kartami). Další karty, jako Computer Search, Energy Search nebo Maintenance vám umožní vytáhnout si z balíčku zcela konkrétní karty. Naučte se jak a kdy tyto karty použít, aby váš balíček fungoval přesně tak, jak potřebujete, a hlavně když potřebujete...





ITEM FINDER — BASE



Možnost vytáhnout si z hromádky odhozených karet Potion, Computer Search nebo Professor Oak ve chvíli, kdy tyto karty potřebujete, může být opravdu užitečné, ovšem bude vás to stát krom Item Finderu i další dvě karty v ruce. Pokud máte v balíčku volné místo, můžete si Item Finder pro případ nouze přidat. Jeho použití je ale příliš drahé, než abyste si ho mohli dovolit zahrát ve hře více než jednou.

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Vzácná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Odhoďte z ruky dvě karty, a pak si ze své hromádky odhozených karet vezměte libovolnou trenérskou kartu zpět do ruky.

LASS — BASE



Lass vám dovolí nahlédnout do soupeřovy strategie - ovšem soupeři dovolí nahlédnout oplátkou do té vaší. Je to trochu divná karta, která není jednoznačně užitečná. Opravdu škoda.

Hratelnost: Slabá
Rarita: Vzácná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Vy a váš soupeř si navzájem ukážete karty v ruce, a všechny trenérské karty z ruky si oba zamícháte do svých balíčků.

MAINTENANCE — BASE

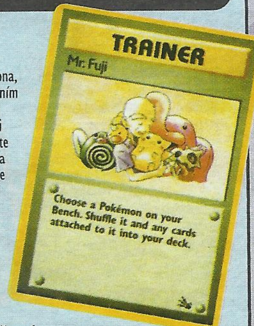


Další trenérská karta, která stojí při použití drsné tři jiné karty. Je to karta mizerná, protože Item Finder nebo Professor Oak mají podobný účinek, ale jsou daleko silnější. Pokud chcete přijít o tři karty, najděte si nějaký jiný způsob, než tenhle, při kterém získáte zpět jen jedinou kartu.

Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Zamíchejte do svého balíčku libovolné dvě karty z ruky, a lízněte si pak jednu kartu.

MR. FUJI — FOSSIL

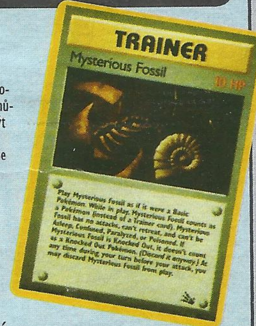


Pokud máte těžce zraněného Pokémona, a chcete ho zachránit, je Mr. Fuji jedním z mála způsobů, jak to udělat. Bohužel, Pokémona pak budete moci znovu použít až k němu probrouzdáte svým rozmíchaným balíčkem. Většina hráčů dává přednost Scoop Up, ale je také možné kombinovat Mr. Fuji třeba s Computer Search, a vrátit tak zachráněného Pokémona rychle zpět do hry.

Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Vyberte jednoho z Pokémonů na své střídačce. Zamíchejte ho, a všechny karty k němu přiložené, do svého balíčku.

MYSTERIOUS FOSSIL — FOSSIL

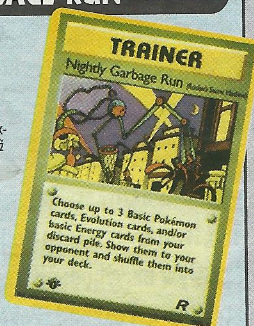


Lépe než za trenérskou kartu bude považovat Mysterious Fossil za mimořádně slabého Pokémona, který nemůže útočit ani ustupovat. Může ale být použit pro evoluci na Aerodactyl, Kabuto nebo Omanyte. Takže jakmile ho vyložíte, raději ho evolvněte jak to jen nejrychleji půjde. Většina hráčů používá tuto trenérskou kartu jen jako cestu k Aerodactylovi.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Hrajte s Mysterious Fossil, jako by to byl základní Pokémon. Dokud je ve hře, počítá se jako Pokémon (ne jako trenérská karta). Mysterious Fossil nemá žádný útok, nemůže ustupovat a nemůže být uspán, zmaten, otráven či ochromen. Když je Mysterious Fossil vyřazen, nepočítá se jako vyřazený Pokémon (ale odhodíte ho). Během vašeho kola můžete kdykoliv před útokem Mysterious Fossil odhodit.

NIGHTLY GARBAGE RUN — ROCKET

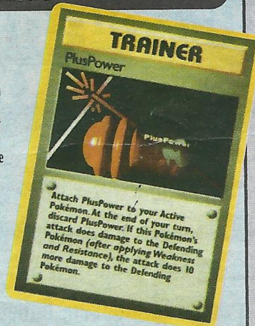


Kombinujte tuto kartu s Computer Search, a můžete dostat zpět do hry libovolnou již odhozenou kartu. Nightly Garbage Run je mnohem efektivnější (pokud jde o počet karet) než Item Finder.

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Běžná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Vyberte ze své hromádky odhozených karet až tři Pokémony, evoluční karty nebo základní energetické karty. Ukažte je svému soupeři a pak je zamíchejte do svého balíčku.

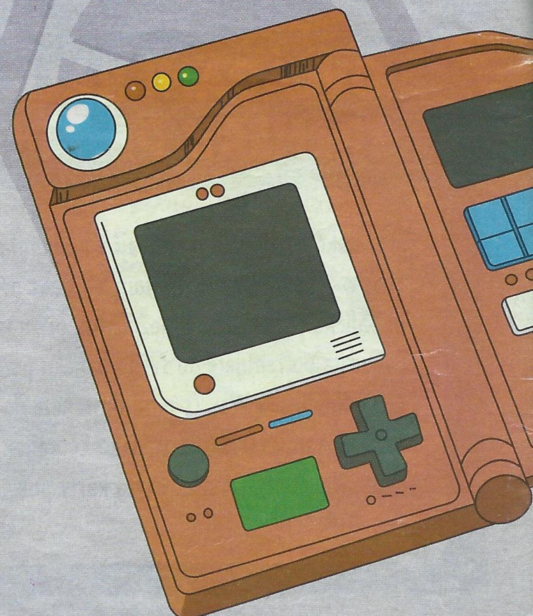
PLUSPOWER — BASE



Jsou chvíle v každé hře, kdy i malá pomoc je důležitá a dalších 10 životů zranění může znamenat rozdíl mezi porážkou a vítězstvím. Pokud máte v balíčku volné místo, Pluspower je vždycky dobrou volbou. Hlavně se ale nenechte unést k jeho použití dříve, než to budete opravdu potřebovat.

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Připojte Plus Power ke svému aktivnímu Pokémonovi. Na konci vašeho kola tuto kartu odhoďte. Jestliže útok vašeho Pokémona způsobí bránícímu se Pokémonovi zranění (po započtení slabosti a odolnosti), tento útok způsobí bránícímu se Pokémonovi ještě 10 zranění navíc.





POKÉ BALL — JUNGLE

120HP › LV.55 › #113

Pokémon Trader dělá totéž a ještě o něco více než tato karta, ale k jeho použití potřebujete jinou kartu Pokémona. Proto by asi Poké Ball byl lepší volbou, jen kdyby byl o něco spolehlivější. Při jeho použití totiž je padesátiprocentní šance, že neudělá vůbec nic. A to je trochu příliš riskantní...



Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Hoďte mincí. Padne-li panna, můžete si ve svém balíčku najít libovolnou kartu základního Pokémona nebo evoluční kartu Pokémona. Ukažte ji soupeři, a vezměte si ji do ruky. Balíček si potom zamíchejte.

POKÉDEX — BASE

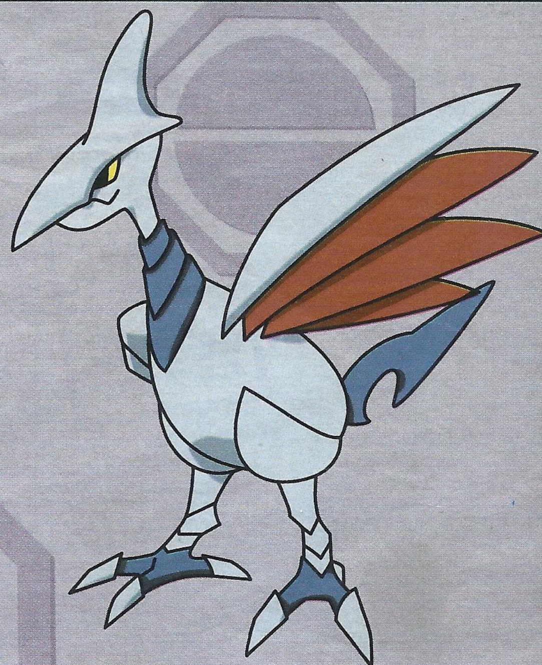
90HP › LV.40 › #115

Nahlédnutí do balíčku a možnost změnit pořadí karet pro nejbližších pár kol může být sice užitečné, ale jen málokdy opravdu stojí za tu vynaloženou kartu. Každopádně je to vůbec tak nejjednodušší a nejlacinější možnost, jak manipulovat se svým balíčkem.



Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

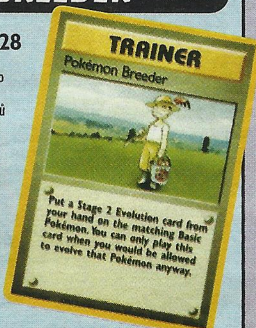
Podívejte se na horních 5 karet svého balíčku, a uspořádejte je v libovolném pořadí.



POKÉMON BREEDER — BASE

60HP › LV.62 › #128

Tato karta se naprosto přesně hodí do balíčků, které se snaží těžit z co nejrychlejšího uvedení Stage 2 Pokémonů do hry. Pomocí Pokémon Breeder můžete přeskočit Stage 1 evoluci, a tím ušetřit místo, a nedávat si Stage 1 karet do balíčku tolik. Pokud máte dost Pokémon Breederů, můžete dokonce sestavit balíček jen ze základních a Stage 2 Pokémonů!



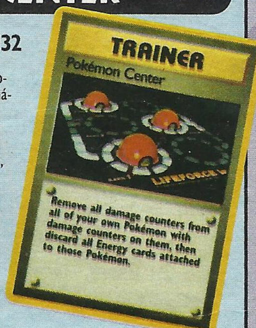
Hratelnost: Dobrá
Rarita: Vzácná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Položte Stage 2 evoluční kartu z ruky na svého příslušného základního Pokémona. Kartu můžete zahrát jen v případě, že je možné takto tohoto Pokémona evolvovat.

POKÉMON CENTER — BASE

40HP › LV.8 › #132

Karta, která může být opravdu mimořádně užitečná, ale je třeba s ní zacházet velice opatrně. Pokémon Center vyléčí všechny vaše Pokémony, ale zároveň je zbaví všech energetických karet, takže je na první pohled jasné, že není možné ho použít v balíčcích s Pokémony, vyžadujícími velké množství energie. Ani zcela vyléčený Pokémon vám totiž není mnoho platný, když vám bude trvat příliš dlouho znovu mu dodat dost energie, aby mohl začít útočit.



Hratelnost: Dobrá
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Odstraňte všechny žetony zranění ze všech svých Pokémonů, na kterých nějaké žetony zranění jsou, a potom odhoďte všechny energetické karty, připojené k těmto Pokémonům.

POKÉMON FLUTE — BASE

50HP › LV.12 › #133

Určitě se najdou chvíle, vhodné pro použití této karty, ale příznivá souhra okolností přece jen nenastává příliš často. Po většinu času platí, že cokoliv, co umožní soupeři získat dalšího Pokémona, je velmi špatné.



Hratelnost: Dobrá
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Vyberte jednu kartu základního Pokémona ze soupeřovy hromádky odhozených karet, a dejte tohoto Pokémona na soupeřovu střídačku. (Pokémon Flute nelze použít, pokud má soupeř střídačku plnou).

KUDY KAM! PŘESUNOVÁNÍ POKÉMONŮ

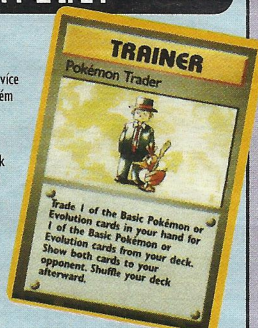
Jediný způsob jak hýbat s Pokémony bez trenérských karet je ustoupit s ním, nebo ho nechat vyřadit. Jenže pokud chcete vyhrát, budete muset alespoň občas přesunovat Pokémony na aktivní pozici a zpět bez toho, aby vás to stálo většinu k němu připojených energií. Klíčem k tomu je přítomnost trenérských karet Gust of Wind a Scoop Up ve vašem balíčku. S nimi se můžete rozhodovat podle situace, kterého Pokémona právě chcete mít jako aktivního. V opačném případě vám může dojít energie, nebo dokonce nějaká vaše důležitá karta bude vyřazena...





Pokémon Trader — Base

Pokud máte v balíčku jednoho nebo více Pokémonů, které potřebujete v každém případě dostat do hry, nemůžete si dovolit nepřidat do balíčku také Pokémon Trader (nebo raději dva). Výměna karty z ruky, kterou zase tak moc nepotřebujete, za něco opravdu užitečného z balíčku, vás stojí jen samotného Pokémon Tradera, což je mnohem výhodnější, než podobná karta Computer Search.



Hratelnost: Dobrá
Rarita: Vzácná
Jo! Tuhle už mám! ☐

Vyměňte jednu kartu základního Pokémona nebo evoluční kartu Pokémona z ruky za jednu kartu základního Pokémona nebo evoluční kartu Pokémona z vašeho balíčku. Obě tyto karty ukažte svému soupeři. Balíček si potom zamíchejte.

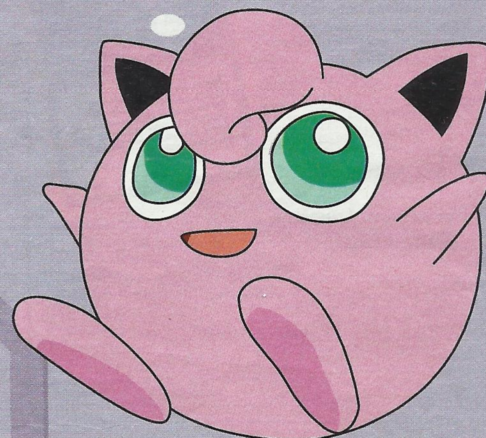
Potion — base

Hodí se vždycky, ale není to tak nepostradatelná karta jako Bill. Někteří hráči používají maximum karet Potion k tomu, aby udrželi svého oblíbeného Pokémona na aktivní pozici co nejdéle, ale naopak jiní nepoužívají Potion vůbec, a dávají místo toho přednost kartám jako Scoop Up.



Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná
Jo! Tuhle už mám! ☐

Odstraňte dva žetony zranění z jednoho ze svých Pokémonů.





Professor Oak

Touhle kartou byste měli začít při budování svého balíčku. Jeden nebo dva Professor Oaky, čtyřikrát Bill, a to už je slušný základ, na kterém se dá pak dál stavět. Dokonce se vyplatí přidat Computer Search, abyste si mohli najít Professor Oak ve chvíli, kdy ho budete opravdu potřebovat.

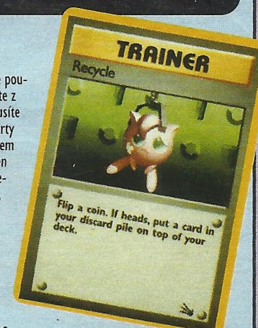


Hratelnost: Průměrná
Rarita: Neobvyklá
Jo! Tuhle už mám! ☐

Odhoďte všechny karty v ruce, a lízněte si 7 nových karet.

Recycle — fossil

Variace na Item Findera, kterou lze použít pro vytažení toho, co potřebujete z hromádky odhozených karet. Nemusíte kvůli tou odhazovat žádné další karty (krom samotné karty Recycle), ovšem nezapomeňte, že Recycle funguje jen s poloviční pravděpodobností. I přesto se vyplatí dát téhle kartě šanci, protože když vám přeje štěstí, výsledek stojí za to.

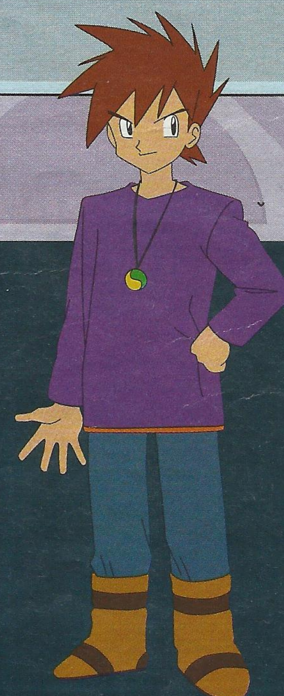


Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná
Jo! Tuhle už mám! ☐

Hoďte mincí. Padne-li panna, dejte kartu z hromádky odhozených karet jako horní kartu svého balíčku.

UMĚNÍ NAČASOVÁNÍ: KDY ODEHRÁT TRENÉRSKOU KARTU

Trenérské karty můžete hrát jen během svého kola, ale můžete jich odehrát, kolik chcete a v jakém pořadí chcete - než zaútočíte (útok je vždycky tou poslední věcí, kterou během svého kola můžete udělat). Načasování použití vašich trenérských karet může být velmi důležité. Když držíte trenérské karty v ruce, pořádně si promyslete, čeho s nimi vlastně chcete dosáhnout a také jak toho chcete dosáhnout. Většinou jako první budete odehrávat ty trenérské karty, které ovlivňují karty v ruce, v balíčku, a na hromádce odhozených karet. Potom, když už budete přesně vědět, jak se vaše situace změnila, teprve nastává čas na odehrání karet, ovlivňujících vaše vlastní Pokémony. A úplně naposled odehrávejte trenérské karty, které tropí nějakou neplechu v řadách soupeřových Pokémonů.





Trenérské karty

REVIVE — BASE



Užitečná karta v případě, že máte balíček natřískaný Stage 2 Pokémony, a k nim jen minimum Pokémonů základních.

Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Přesuňte jednoho základního Pokémona z hromádky odhozených karet na svou střídačku. Položte na něj žetony zranění, rovnající se polovině jeho životů (zaokrouhleno dolů na nejbližších 10). (Nemůžete zahrát Revive, když máte střídačku plnou.)

ROCKET'S SNEAK ATTACK — TEAM ROCKET



Další karta, založená jen na chatrných předpokladech. Donutit soupeře k dočasnému zahození důležité trenérské karty může být přínosem, ale bohužel to nefunguje příliš často, protože předem nevíte, co vlastně drží v ruce.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Vzácná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Podívejte se do karet, které má soupeř v ruce. Pokud má nějaké trenérské karty, jednu z nich vyberte. Váš soupeř si vybranou kartu musí zamíchat do svého balíčku.

SCOOP UP — BASE



Tuhle kartu si šetřte na chvíli, kdy to s vaším aktivním Pokémonem bude vypadat hodně bledě. Nejenže připravíte soupeře o jeho odměnu, ale základní karta Pokémona se vám navíc vrátí zpět do ruky. Nejužitečnější je Scoop Up pro léčení silných Pokémonů, kteří nemají evoluci, jako je třeba Kangaskhan.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Vzácná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Vyberte jednoho ze svých Pokémonů ve hře, a vezměte si základní kartu tohoto Pokémona zpět do ruky (všechny ostatní připojené karty odhoďte).

SLEEP! — TEAM ROCKET



Uspání je skoro k ničemu. Pokémoni, kteří při útoku soupeře uspávají, jsou většinou zdrojem všeobecného posměchu, protože šance, že Pokémon vydrží spát až do dalšího kola, je jen 1 ku 4. Svoje šance můžete pomocí této trenérské karty zvednout na 100 procent, a výrazně tak pomoci takovému Pokémonovi, který má nějaký speciální útok na spícího soupeře. Vhodné do psychických balíčků.

Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Běžná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Hoďte mincí. Padne-li panna, bránící se Pokémon je uspán.



SUPER ENERGY REMOVAL — BASE

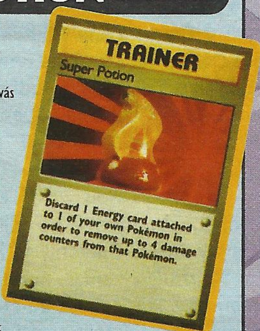


Ještě o něco záludnější, než Energy Removal. Pokud si dáte do balíčku maximum karet Energy Removal a Super Energy Removal, můžete soupeře postupně připravit až o 12 karet energií! To podstatně zvyšuje vaše šance, že se soupeři za celou dobu hry nepodaří dostat do hry nic nebezpečnějšího, než nějakého průměrného Pokémona, zraňujícího za 20 životů.

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Vzácná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Odhoďte jednu z energetických karet připojených k jednomu z vašich Pokémonů. Zvolte pak jednoho ze soupeřových Pokémonů, a odhoďte až dvě z energetických karet k němu připojených.

SUPER POTION — BASE

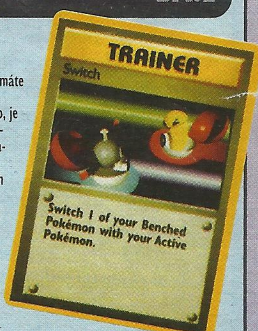


Pokud máte balíček plný silných Pokémonů a spoustu energií, je pro vás Super Potion vhodnou náhradou Potion. Tato karta je dokonalým doplňkem pokémonních "zdí", jako jsou Chansey nebo Kangaskhan.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Neobvyklá **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Odhoďte jednu energetickou kartu připojenou k jednomu z vašich Pokémonů, a současně z něj odstraňte 4 žetony zranění.

SWITCH — BASE



Pokud se dostanete do situace, kdy máte v aktivní pozici vážně zraněného Pokémona s vysokou cenou za ústup, je přítomnost karty Switch v ruce vítanou záchranou. Můžete s ní také stahovat na střídačku zmatené nebo ochromené Pokémony. Nebudete jich zřejmě potřebovat hodně, ale alespoň jeden Switch byste si do balíčku měli dát.

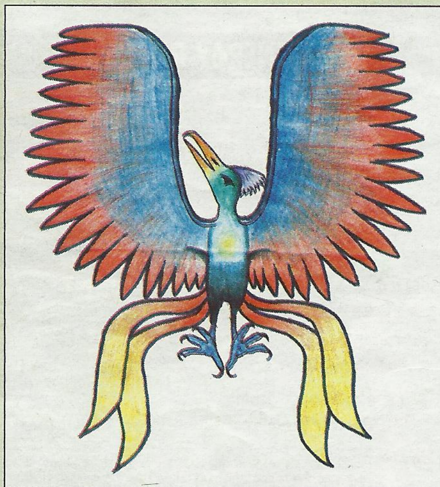
Hratelnost: Vynikající
Rarita: Běžná **Jo! Tuhle už mám!** ☐

Vyměňte jednoho ze svých Pokémonů na střídačce s aktivním Pokémonem.



LISTÁRNA

Chtěl jsem se zeptat na důvod, proč Omanyte, Omastar, Kabuto, Kabutops a Aerodactyl vyhynuli?
Omanyte a Omastar doplatili na to, že pokud žijí příliš dlouho, jejich ulita se pro ně stává příliš těžkou, a tak ztrácejí postupem času schopnost pohybu a umírají hlady. Tak tomu alespoň bylo v minulosti. Tito Pokémoni rostou tak pomalu, že po jejich znovuoživení jim v dohledné době zatím nic podobného nehrozí. Proč vyhynuli ostatní Pokémoni, zatím pokémonní vědci nevědí - ostatně ani my nevíme, proč vyhynuli na Zemi dinosauři... ;-)



Co se stane, když Togepimu praskne skořápka?
Nemůže prasknout, je nedílnou součástí jeho těla. A když přece praskne, zase mu sroste.

V říjnovém čísle jste v soutěži o nejhezčího vymyšleného Pokémona otiskli Richimona, ale to nemůže být Pokémon kvůli tomu názvu. Richimon má koncovku -mon, takže je to přece Digimon, nebo se pletu?
Jestli něco je, nebo není Pokémon, se rozhodně nepozná jen podle názvu.

Nevíte, jestli Brock přes ty čárky místo očí vidí?
Z toho, jak si v seriálu vede, usuzujeme, že vidí docela dobře.

Má smysl učit se zpaměti útoky všech Pokémonů a jejich slabosti, pokud se rozhodnu hrát Game Boy?
Ne. Stačí vědět jen velmi obecně, jaké typy Pokémonů na sebe mají slabost.

V minulém čísle jste psali, že někteří Pokémoni v Yellow verzi chybí. O Golemovi, Alakazamovi nebo Gengarovi tam nic není. V jiných verzích také nejsou psaní, že chybí. Tak kde jsou?
Pokud v tom seznamu nějaký Pokémon nebyl napsán, tak to znamená, že v té verzi je možné ho získat. Například všichni tihle tři jmenovaní Pokémoni se získávají ve všech verzích hry úplně stejně - výměnou jejich vývojového předchůdce.

Hraji pomocí emulátoru z internetu na počítači Gold verzi a občas se do návodu mrknu pro radu. Prokousal jsem se až do Cianwood City, kde mi na stadiónu po poražení tří trenérů v cestě stojí tři zaoblené balvany a nedá se to rozdrtit a po prozkoumání mi píše hlášku: "Pokémon may be able to move this." Ale v návodu není ani zmínka. Poraďte mi, prosím.
Balvany se posouvají pomocí STRENGTH.

Mám německou verzi Zeldy (Link's a wekening) pro GB. Chtěl bych se Vás zeptat, kde seženu klíč do 3. levelu (jeskyně). Prošel jsem už 1. i 2. levelem a nevím, jak se tam mám dostat. Prosil bych Vás o radu, kde a jakým způsobem se dostanu ke klíči od 3. levelu.
Klíč je v truhle v Mysterious Forest.

Jaký rozdíl je mezi GB Color a GB Pocket?
GB Pocket je vzhledově novější verze původního GB, ovšem stále jen monochromatická. GB Color je samozřejmě barevný.

Kde bych si mohl zakoupit GB Pocket ?
Přestože je to již hodně zastaralý výrobek, myslíme, že v prodejnách, kde se prodává Game Boy Color, ještě pořád GB Pocket také mají. Zkus zavolat na číslo 02/84 000 104.

Dá se ve hře Crystal chytit 249 Pokémonů (kromě Mewa a Celebiho)?
Ne.

Mohli byste otisknout, které TM/HM se mohou naučit noví Pokémoni?
Nevíme, jestli něco podobného někdy otiskneme, protože většina Pokémonů se dokáže naučit kolem 20-30 různých TM/HM. Takový seznam by tedy zabral spoustu místa v časopise a jeho užitečnost je docela pochybná...

Psali jste, že v Gold/Silver si můžete vydělat peníze pouze vyzváním Elite Four. Ale to není pravda! Každý den můžete zápasit ve Viridian City v Trainer House. V pondělí můžete potkat vašeho herního rivala v Indigo Plateau. Každé pondělí, středu, pátek a neděli pluje loď S.S. Aqua, kde můžete zápasit s dalšími trenéry. To vše samozřejmě za peníze. Prodejem některých předmětů v obchodě můžete vydělat peníze. Je to tak?
Ano, je to tak. Ale na Elite Four můžete jít, kdykoliv chcete, nemusíte čekat celý den, nebo dokonce více dní. Navíc těch peněz tam získáte nesrovnatelně více, proto jsme další "méně výnosné" způsoby ani neuváděli.

Jak mám najít v Yellow verzi Dome Fossil, abych získal Kabuta? Upřesněte prosím cestu.
Dome Fossil dostanete při průchodu Mt. Moon. Je to skoro až na konci jeskyně, kde musíte porazit Raketáka Super Nerd. Potom si můžete vybrat ze dvou zkamenělin - Dome Fossil nebo Helix Fossil.

Mohou se vytvoření Pokémoni v Gold/Silver vyvinout? Myslím děti Pokémonů.
Samozřejmě.

Může majitel GB Advance s anglickou verzí vyměňovat Pokémony s majitelem GB Color s německou verzí?
Ne.

Mají GBA a GBC stejný Link Cable?
Kabel z GBC se dá použít pouze pro propojení GBA a GBC. Pro spojení mezi více GBA je třeba mít jiný druh kabelu.

Môj kamarát povedal, že v Pokémon Yellow chytil v Safari Zone Pikachu a s pomocou Rare Candy, na ktorý vie cheat, si ho vyvinul v Raichu v 129. leveli. Podľa mňa klamal, čo si myslite vy? Dajú sa vôbec Pokémoni vyvinúť na viac ako level 100?
Nedají.

Za jakých podmínek se mi může v Yellow verzi vyvinout Pikachu v Raichu? Prosím Vás poraďte mi, mám už všechny Pokémony, jen Raichu mi chybí.
V Yellow je s Pikachu ten problém, že ten, co ho máte od začátku, se nikdy nevyvine. A žádný jiný Pikachu se chytit nedá. Musíte proto buď Pikachu nebo přímo Raichu od někoho získat výměnou.



Koukl jsem se do Vašeho časopisu a zjistil, že Remoraid měří 6 m, ale na obrázku je napsáno, že měří 5 m. V čem je chyba?
Už jsme kdysi psali, že víme o tom, že váhy i míru Pokémonů v Pokédexu často vůbec neodpovídají tomu, co je napsáno přímo ve hře, nebo jak velké Pokémony vidíte v TV seriálu. Naše údaje jsou z oficiální stránky pokemon.com, a přestože máme o jejich smysluplnosti velké pochybnosti, vybrali jsme raději údaj oficiální.



Rád bych věděl, kde se dá sehnat Link Cable na GB Color. Nikde ho nemůžu sehnat.
V prodejnách Conquest nebo Q-Shop ho určitě seženeš.

Když dokončím ligu a porazím Elite Four, jdu si pro Mewtwoa a chytím ho. Můžu jít proti všem osmi trenérům a Elite Four znovu?
Jenom proti Elite Four, trenéři už s vámi znovu bojovat nebudou.

V Gold verzi jsem chytil i Pokémona, který není v Pokédexu. Jak je to možné?
Blíží se Vánoce, čas zázraků... :-)

Na Lucky Chanelu v Poké Gearu se mluví o nějaké Lucky Number Show, kde uvádějí číslo. Když toto číslo nahlásím "modrému panáčkovi" v přízemí vysílací věže, on přistoupí k počítači a řekne mi, že číslo je špatné. Co mám dělat?
Každý pátek je tah téhle Lucky Number loterie. Pokud se tažené číslo shoduje s ID některého vašeho Pokémona, vyhráváte Masterball. Jinak smůla, takže nic víc, než pravidelně kontrolovat, jestli jste čirou náhodou nevyhráli, dělat nemůžete. Všichni vámi chycení Pokémoni mají stejné číslo, takže jestli nemáte žádné vyměněné, bude pravidelná kontrola rychlá, snadná a zřejmě vždy neúspěšná.

Co je to Pokémon Mini?
O Pokémon Mini jsme psali celý odstavec v novinkách 6. čísla. V podstatě jde o velmi vylepšeného nástupce Pikachu Pedometru a Pokémon Pikachu Color, tentokrát už dokonce se systémem vyměnitelných cartridgí. Je to vlastně takový hodně miniaturní Game Boy, který dokonce umožňuje i síťovou hru. U nás by se měl začít prodávat na jaře.

Na plakátu i v Pokédexu jste psali, že Pokémon č. 207 se jmenuje Gligar. Nepíše se to náhodou Gilgar?
Gligar je správně.

Existují cheaty na Pokémon Silver a Gold? Pokud ano, zveřejníte je?
Žádné cheaty už zveřejňovat nebudeme. Navíc v podstatě všechny opravdické cheaty (ne jen nějaké trapné vypínací triky) vyžadují, abyste měli v Game Boyi připojené nějaké externí cheatovací zařízení, jako třeba Game Shark nebo Game Genie.

Dá se ve žluté verzi odjet s lodí S. S. Anne? Kam pluje?
Ne, nedá se s ní odjet nikam.

Chtěl bych si objednat předplatné Magazínu, ale nevím jak je od sebe rozeznat, protože je nemáte očíslované.
Je to jednoduché, doposud jsme Magazíny značili podle měsíce vydání, nyní od Nového roku jsme je začali číslovat. Takže pokud máš zájem, můžeš si předplatit Magazín od č. 2 (předpokládáme, že tohle s číslem 1 už máš :-))

Budete v tomto Magazínu uvádět i jiné kreslené seriály a jejich plakáty než Pokémony a Harryho Pottera (např. Tico a přátelé, Dragon Ball, Ošklivé káčátko, Sailor Moon, čarodějnice Sally, Javorové městečko nebo Poplety)?
Jak vidíš, ano. Už v minulém čísle byl Mach a Šebestvá.

Začnete po Pokémonech psát o Digimonech?
Ano, už se na tom pracuje.

Mohli by ste spolupracovať s českým Game Boy klubom a na základe identifikačného čísla, ktoré je na každom preukaze, vymysliet' súťaž podobnú Lucky Number Show v Gold a Silver edícii. Čo vy na to?
To vůbec není špatný nápad...

Bude v Magazínu soutěž o verzi Crystal?
To zatím nevíme, ale rádi bychom, aby taková byla.

Bude na trhu česky nazpívané CD s novými písničkami?
Takových CD je spousta :-) Pokud myslíš pokémonní CD, zatím se nám žádná taková informace nepotvrdila.

Kdy by se měla konat premiéra třetího filmu v Praze?
Měla se konat v prosinci, ale vypadá to, že k ní vůbec nedojde.

Co kdybyste napsali něco o stvořiteli Pokémonů (foto, věk, životopis...)?
Už jsme o něm psali.

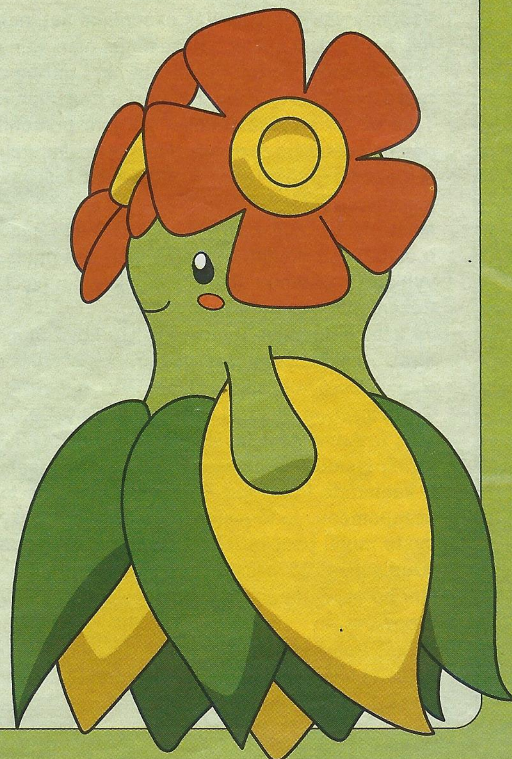
Mohli byste v Magazínu uveřejnit podobnou soutěž v kreslení nových Pokémonů, jako firma Tetrapak?
My jsme dokonce v létě uspořádali stejnou ještě dříve, než Tetrapak. Tedy co se týče kreslení nových Pokémonů. To byla jediná podmínka soutěže, nebylo tam už žádné vystřihování her z pitíček apod., ale úspěch měla velký.

Mohli byste zavést rubriku "Vaše názory" nebo "Dopis měsíce"?
Už se stalo :-)

Jednotlivá čísla Magazínů byste mohli číslovat. Teď nerozeznám jedno od druhého.
I v tomto případě se už stalo :-)

Prečo už ďalej neuverejňujete výhercov v súťaži "Zbieraj a vyhraj" aj zo Slovenska?
Protože slovenský pořadatel nám nebyl schopen tento seznam zasílat včas do uzávěrky.

Zveřejníte ještě nějaké ankety?
Ano, bude jich spousta.





DOPISY MĚSÍCE

Milí čtenáři,
o zavedení stránky "Dopisy měsíce" uvažujeme už nějaký čas a konečně nastala ta pravá chvíle, kdy s touto stránkou, která se stane pravidelnou, přicházíme. Rádi bychom vám také touto cestou poděkovali za všechny dopisy, které stíháme číst jen tak tak, i za všechny nádherné obrázky. Nejkrásnější nebo nejzajímavější (tím nemyslíme nekritické) dopisy tu budete pravidelně nacházet každý měsíc s tím, že na všechny se budeme snažit reagovat. Jak se ukázalo už v tomto čísle, vaše příspěvky jsme nuceni zkracovat, aby se nám na stránku vešly alespoň tři. A už se můžete začíst do první várky:



Ahoj Magazíne,
jmenuji se Tomáš Polák a pocházím ze Šternberka.
Všechny vás zdravím. Váš časopis je nej, nej, nej, nejlepší na světě! Líbí se mi na něm úplně vše. Plakáty, skvělé titulní stránky, upřímné recenze. Píšete o všem z hlediska Pokémonů. Také se mi strašně zalíbilo, jak jste pomohli dětem v dětském domově. Udělali jste jim určitě velikou radost!!! Je to vidět i na fotkách, které jste zveřejnili.
Mám pro vás pár návrhů: napsali byste něco o stvořiteli Pokémonů? (fotku, věk, atd.) nebo vyhlásili podobnou soutěž s kreslením nových Pokémonů jako firma Tetrapak?
Já sám si kreslím Tomomony (Tomova monstra). Kolikrát jsem zasílal obrázky z pitíček Game Boy, ale nikdy jsem nic nevyhrál. Opravdu moc bych si přál Game Boy Color. Vím, že Advance je lepší (díky vám), ale já chci strašně moc hrát Pokémony. Hrál jsem u kamaráda Pokémon Blue a do smrti na to nezapomenu. Je to nejlepší hra na světě! Taky byste mohli psát rubriku "Vaše názory" nebo "Dopis měsíce", prostě něco takového.
Mnoho úspěchů a šťastné a veselé Vánoce!!
S pozdravem
Tomáš Polák (12let), Šternberk
P. S.: Je vaše kolegyně Daniela vdaná?

Milý Tomáši,
o autorovi Pokémonů, Satoshi Tajirim, jsme psali poměrně podrobně hned v úvodním čísle Magazínu, takže se už nebudeme opakovat. Co se týče vymýšlení nových Pokémonů, i tady jsi trochu zaspal dobu, protože naši soutěž jsme vyhlásili ještě dříve, než firma Tetrapak. O to dříve pak také skončila. Teď ale připravujeme soutěž podobného charakteru, která se bude jmenovat "Vymyslete a nakreslete nového kamaráda Harryho Pottera". Harry kamarádí s Ronem a Hermionou a na vás bude, abyste jim vymysleli nového kámoše. Ačkoli jsme soutěž ještě oficiálně nevyhlásili, sami ještě neznáme ani ceny, o něž se bude soutěžit, můžete nám obrázky začít posílat už nyní. Všechny je pečlivě schováme a do soutěže zařadíme. Tvůj třetí návrh - rubrika "Vaše názory" - je splněn, jak vidíš na této stránce.
Za tvůj bezvadný dopis ti posíláme hru Pokémon Pikachu Color a věříme, že si s ní v novém roce užiješ spoustu zábavy.
P. S.: Kolegyně Daniela je svobodná, takže se jí klidně můžeš začít dvořit :-)

Ahoj Magazíne,
v poslední době často vidím, jak se děti od Pokémonů odvracejí a věnují se více a více Harrymu Potterovi. Jako věrnou fanynku Pokémonů mě tato skutečnost velice mrzí.
Buďme ale spravedliví, vždyť Pokémoni si na špici popularity hověli více než rok (alespoň v ČR) a ani teď si nevedou špatně. Moc mě potěší, když v obchodě vidím maminku s malou holčičkou, která dává své dceři vybrat z talířků s Digimony (fuj) a holčička kroutí hlavou, pak jí maminka ukáže talířek s Ashem a Pikachu a holčička nadšeně přikyvuje.
Na druhou stranu mě ale moc mrzí, co se občas dočítám na Pokémony v časopisech. Například nedávno jsem objevila článek, kde byl případ jedné malé holčičky. Její rodiče se rozvedli a ona zůstala s maminkou sama. Učitelka ze školy si u ní všimla, že se straní kamarádů a uzavírá se sama do sebe. Na procházce paní učitelka od holčičky vyzvěděla, že se dívá na seriál Pokémon, je jím nadšená a je jí skvěle. Ale když se na Pokémony nedívá (třeba ve škole), tak má chuť vzít nůž a ubodat sebe i mámu. Samozřejmě vina padla na Pokémony - jak jinak. Já tedy sice nejsem žádný psycholog, ale z tohoto případu mi spíš vyplynulo, že holčička nemůže mámě odpustit, že se s tátou rozvedli. Mohli by být přece rádi, že alespoň ve chvíli, kdy se kouká na seriál Pokémon, takové myšlenky nemá.
Do dalšího odstavce pak napíšou, že v Pokémonech jsou prvky budhismu, shintoismu, že je tam obsažena nějaká kniha mrtvých a bůh ví co ještě. Když jsem to četla, tak jsem vzteky neviděla a nadávala jsem na "chytráka", který tohle napsal. Myslím, že seriál nebo film asi v životě neviděl.
P. S.: Jaký je váš názor k hlavnímu tématu mého dopisu?
Vaše věrná čtenářka
Markéta Konvalinová, Horní Počernice

Ahoj Markéto,
i my si myslíme, že se holčička těžko srovnává s tím, že se její rodiče rozvedli. Myslíme si také, že je čistě její volba, na který dětský pořad se bude dívat, a jestli si vybrala Pokémony - proč ne. Ani my nejsme psychologové, ale myslíme si, že prvky různých náboženství, satanství a všelijakých dalších vyznání si zaujatý člověk najde všude. Podobné problémy má i Harry Potter, kterého zase nechce prodávat nejmenovaný knihkupec, protože prý nebude podporovat čarodějnictví. Myslíme si, že by se mladí čtenáři měli naučit rozeznávat hranice mezi realitou a fikcí, a zároveň se domníváme, že tyto hranice by jim měli pomoci nalézt rodiče, nebo třeba náš časopis. Pokud bude někdo přesvědčený, že je možné létat na koštěti, měli bychom ho společně vyvést z omylu dříve, než si nabije nos.
Děkujeme ti za zajímavý dopis a jako odměnu ti posíláme celoroční předplatné Magazínu.

Ahoj Magazíne,
zložila som pre Vás básničku. Básničky síce nepíšem, ale jedna ma napadla. Nie je práve najlepšia, dúfam, že Vás aspoň poteší.

Buď najlepší

Kto chce byť ten najlepší
Tak trénuje každý deň.
Neleň a ber Pokébally
Dúfaj, že Pokémonov chytíš hneď.

Bullbasaur má ostré britvy
Hitmonchan vie vyhrať velké bitky

Magazín je výborný
Pokémonov budeš poznať od hlavy až po päty.

Monika Erössová, Rožňava

Básnířko Moniko,
moc ti děkujeme za krásné verše, které jsme z nedostatku místa museli trochu zkrátit, a posíláme půlroční předplatné Magazínu.







MIKULÁŠ V ROHLÍKU

Zní to možná trochu divně, ale vy jste určitě poznali, že nejde o poživatinu připomínající párek v rohlíku. Už proto, že rohlík jsme napsali s velkým "R". A hlavně - co by dělal Mikuláš v rohlíku? :-) Celou dobu se bavíme o klubu České televize, který nese název Rohlík a kam přišel Mikuláš už 1. prosince. Chodí do Rohlíku pět let a chodí tam rád. Tento rok se Mikulášský večírek poprvé konal pod záštitou Dětského koutku Pohádka. Řekli jsme si, že u toho nemůžeme chybět, a tak jsme se šli podívat, co pěkného nadělí Mikuláš dětem z pražského kojeneckého ústavu a Dětského domova a Diagnostického ústavu Praha 4-Krč, Modrého klíče, Dětského domova Zbraslav a z "Pohádky".

Nejdřív ze všeho se ale musela řádně vyzdobit celá restaurace, a tak než všechny děti přijely, pověsili jsme všude balónky, nachystali sezení pro malé i pro velké, pak už jsme jen netrpělivě očekávali příjezd prvních dětiček. A že jich bylo... přijely od těch nejmenších, kterým bylo okolo dvou let, až po nejstarší, skoro dospělé.

Kromě dětí jsme netrpělivě vyhlíželi i účinkující... jej, kdyby nepřišli, tak co potom, asi bychom museli tančit a zpívat sami, což by určitě byla velká legrace :-) Naštěstí přijeli všichni a včas a legrace byla veliká i bez našeho křepčení.

Takže účinkující máme, děti taky, Katka Nováková, která celý večer uváděla, už taky přiběhla... hurá, můžeme začínat!

Mikulášská začala v 15 hodin a po pár úvodních slovech od Katky (která děkovala všem sponzorům bez nichž by se tento den pro děti konat nemohl a děkovala i všem účinkujícím) se do strun opřela kapela Fever a místností se rozlehly zvuky starého dobrého rokenrolu, děti okamžitě začaly okupovat taneční parket a za chvíli se nedalo projít mezi tančícími a kroutícími se postavičkami. No, postavičkami, na parketu se pohybovala v rytmu rokenrolu i velká část dospělých. Přece se nenecháme zahanbit, musíme dětem ukázat, že tancovat jsme ještě nezapomněli, i když to někdy bylo opravdu těžké, protože jsme v náručí měli jedno i dvě děti. To se teprve ukázalo, jakou kdo má sílu a výdrž.



Pak kapela dostala oddech a nastoupily děti z tanečních studií Echo a Emotion a také z taneční školy Broučkových. Nutno říci, že všechny děti z tanečních studií a tanečních škol i skupina Fever vystupovaly bez nároku na honorář a většina vystupovala na Mikulášském večírku již popáté a jako vždy s velkým úspěchem a úsměvem na tváři.

Musíme se také zmínit, že díky studentům ze Střední zdravotnické školy Ruská v Praze a studentům z Gymnázia Českolipská v Praze byla hračka se o všechna ta mrňata (hlavně o ta mezi 1. a 4. rokem) postarat. Holky i kluci se činili, a tak jsme se nemuseli bát, že při závěrečném přepočítání dětí zjistíme, že se nám nějaký drobeček zatoulal. Proto jim posíláme velký, ba přímo velikánský dík :-)

Kolem 17. hodiny se nečekaně v celém klubu setmělo a v místnosti se objevil Mikuláš s andělem a čertem. Některé děti sice začaly plakat (bylo to však především proto, že Mikuláše v životě neviděly, než že by vypadal moc strašidelně), ale když pak Mikuláš s andělem začali nadělovat - nevěřili byste, jaké bylo najednou ticho.

Pravda, ti větší si museli dárečky zasloužit písničkou nebo básničkou. Nejčastěji zněla písnička Skákal pes přes oves a básnička Mikuláš ztratil plášť, ale některé děti si přece jen vzpomněly, že Vánoce jsou za dveřmi, a tak spustili Veselé vánoční hody, Nesem vám noviny a plno jiných krásných vánočních koled.

Během nadílky se ukázalo, že v sobotu byly v Rohlíku asi opravdu moc hodné děti, protože tentokrát si čert žádné neodnesl a všechny nám tam nechal :-)

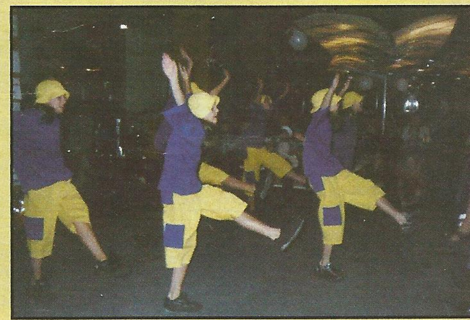
Protože se děti zase musely vrátit do "domečku" (jak tomu říkali ti nejmenší z kojeneckého ústavu), nastal na konci večera zmatek. Hledaly se všechny svetry a bundy, šály a čepice, a k nim se pak hledaly děti. Naštěstí bylo dost bund i dětí a pasovaly k sobě :-)

Když jsme všechny děti oblékli a dovedli k minibusu, ozval se najednou strašlivý nářek... to jeden malý chlapeček z kojeneckého ústavu začal plakat. Jel autem poprvé (tedy vlastně podruhé, když počítáme i cestu do Rohlíku) a hrozně se bál.

Nakonec ale všechno dobře dopadlo a všechny děti se vrátily domů i se všemi dárečky a honem utíkaly do svých pokojíků, aby si mohly ještě ten večer chvíli hrát.

My jsme si pak oddechli, že všechno dobře dopadlo a máme za sebou další skvělý (už pátý) rok, kdy se nám podařilo na pár dětských tvářičkách vyvolat úsměv.

Později, kdy jsme seděli a povídali si, jak bylo všechno fajn, jsme se rozhodli, že se budeme s dětmi na takovýchto akcích vídat dvakrát do roka, a tak se teď můžeme rozloučit: "Nashledanou na Den dětí - moc se na vás těšíme!"







HRAJEME O PŘEDPLATNÉ MAGAZÍNU

UNAVENĚ
1. DÍL TAJENKY
OVANUTÍ (BÁS.)
LESKLÝ NÁTĚR
ZNAČKA INDIA
BRAŠNA
KDO ZALOŽIL POŽÁR
KÓD ALBÁNIE
SPZ OKR. LITOMĚŘICE
INTELEKT
UKÁPNOUT (KNIŽNĚ)
KONEC TAJENKY
STŘEDOVÁ PŘÍMKA

ZBAVIT VOUSŮ
NÁBOŽENSKÁ ELEGICKÁ BÁSEŇ
ORGÁN SLUCHU
TRAVINATÁ TROPICKÁ OBLAST
LOKY
TATRANSKÝ NÁRODNÍ PARK
PŘÍZNAK
VELKÉ POLE
KLUKOVSKÁ ZBRAŇ
SKUPINA SPOLUPRACOVNÍKŮ
MÝLKA
ŠPATNÉ POČASÍ
BARBORA (DOM.)
KÓD LETIŠTĚ V STOCKHOLMU
DRUH PYTLÁKA
ČESKÉ MĚSTO
JEMNÝ TENKÝ ÚTVAR
OBRUBA
SLOVEN. "IRKA"
KÓD LIBYE
HÁJOVÁ BYLINA
SPZ OKR. OPAVA
POPĚVEK
SLOVEN. "VE"
NIKOMU NEPATŘÍCÍ
ZLOBA
VELKÁ EPICKÁ DÍLA
PŘEDNÍ STRANA MINCE
ŠPANĚL. ŘEKA
TĚKAVÁ KAPALINA
NĚMECKÁ ZN. AUT
ÚŘEDNÍ SPISY
OPAK RYCHLÝCH
ZKR. MĚST. KNIHOVNY
STROMOŘADÍ
NAPADENÍ
DRUHÁ TRÁVA
ZNAČKA KILOTUNY
OBRNĚNÉ VOZIDLO
AKVARIJNÍ RYBKA
MLÁDĚ PRASETE
JMÉNO FENKY
MATČINA SESTRA
ZÁSAH DO CÍLE
LIHOVINA Z RÝŽE
CELNÍ KÓD PRO LITR
SVIT
PODŘADNÉ UMĚNÍ
JABLONECKÁ SPZ
NOČNÍ PODNIK
SPZ OKR. LIBEREC
HUDEBNÍ TĚLESA
ZN. MILITESLY
OPUCHLINA
ARABSKÉ MUŽSKÉ JMÉNO
ZKRATKA STÁTNÍHO DIVADLA
VLÁČETI
POBÍDKA
ZNAČKA TELLURU
SLOKA
INICIÁLY SKLADATELE DVOŘÁKA
RADIOAKTIVNÍ PRVEK
NEKŇUBA
SOUROZENEC
HUBOVAT
KORÁLOVÝ ÚTES
CIKÁN
OPAK BLÍZKO
OZN. GRAMODESEK
60 KUSŮ
ZNAČKA BICYKLŮ
ŽAL
SPZ OKR. KLATOVY
VIDA
ÚDER NOHOU
SLOVEN. "ARY"
TVOJE
KAJÍCNĚ LITOVAT
ZNAČKA ABTESLY
ROZDRCENÉ JEČNÉ ZRNO
RYCHLÝ BĚH
ZNAČKA HLINÍKU
IN. HERCE OLIVIERA
ZNAČKA ABTESLY
ŠIJE
DRUHÁ TRÁVA
PLAVECKÝ STYL
JMÉNO PĚVKYNĚ DESTINNOVÉ
ŘÍMSKÝ PREFEKT Z DOBY JEŽÍŠE
ČIN (KNIŽNĚ)

POMŮCKA: ALB, ARN, AVERZ, BEKR, IN, KÁT, LO, LTR, LY, OSEK, TER

První luštitel, který nám na adresu redakce zašle správné znění tajenky, vyhraje celoroční předplatné Magazínu.
Minulý měsíc jako první reagoval Martin Čejka z Tábora, kterému srdečně blahopřejeme.

MAGAZÍN

PŘÍŠTÍ ČÍSLO
VYCHÁZÍ
1. 2. 2002!

CO BYSTE SE,
STUDENTI, RÁDI DOZVĚ-
DĚLI O HARRYM?

JAK SE ŽIJE
VE VODNÍM SVĚTĚ
V SAN DIEGU?

UŽ JSTE
SLYŠELI O PÁNOVI
PRSTENŮ?

MISTROVSTVÍ
SVĚTA
V KARTÁCH

Naposledy zkoušíme vaše znalosti!

I v uplynulém měsíci jste si vedli dobře, blahopřejeme! Pokud jste v tomto kole neměli štěstí a nedostanete lampičku, zkuste se poprat s poslední várkou otázek - a určitě to tentokrát vyjde. Správné odpovědi posílejte do 21. 1. 2002 na adresu: Magazín, Hybernská 20, 110 00 Praha 1 a obálku nebo korespondenční lístek označte heslem "Luminex". Těm, kdo se najdou ve sloupečku vpravo, srdečně blahopřejeme k novoroční výhře a věříme, že jim lampičky budou dobře sloužit nejen o vánočních svátcích, ale přinejmenším po celý nový rok.

A kdo že to vlastně vyhrál?

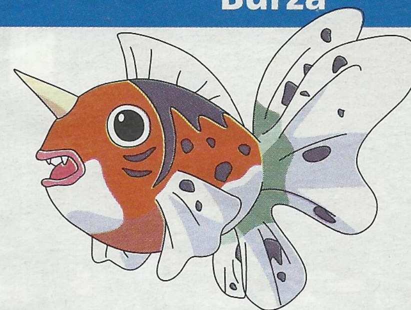
Šárka Hrabovská z Otrokovic
Michal Vlach z Nechanic
Monika Rohanová z Ostravy - Hrabůvky
Tomáš Popelka z Ostravy
Jirka Kabátek z Hrádku nad Nisou

Blahopřejeme!

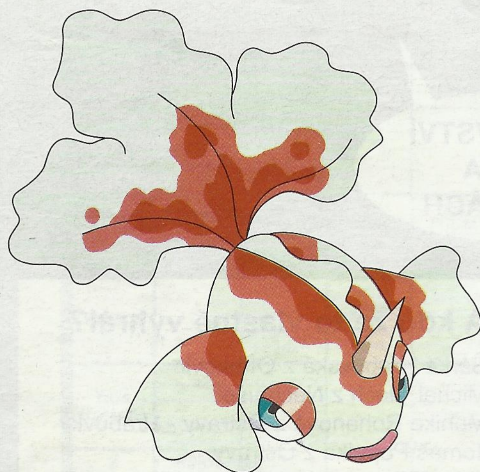
Tyto výrobky můžete zakoupit v našich prodejnách.

1. **Kterého Pokémona má nejraději Aleš ze skupiny A-tak?**
   a) **Bulbasaura**
   b) **Venusaura**
   c) **Unowna**
2. **Kdo stojí vždy jen na jedné noze?**
   a) **Sentret**
   b) **Furret**
   c) **Hoothoot**
3. **Může Charmander umřít, když mu zhasne plamínek?**
   a) **ano**
   b) **ne**
4. **Jak se dají ve hře posouvat kameny?**
   a) **pomocí CUT**
   b) **pomocí STRENGTH**
   c) **pomocí FLASH**
5. **Na ostrově Cinnibar vám jeden z vědců ve druhém patře Pokémon Lab věnuje:**
   a) **METRONOME**
   b) **REST**
   c) **REFLECT**

POKÉMONNÍ BURZA



Vítejte na stránce, kde si můžete splnit nejrůznější přání. Najdete tu vše - od obrázků, samolepek a plakátů přes výměnu Pokémonů v Game Boyi až po koupi či prodej nejrůznějších karet či her. Ve vašich dopisech jsme objevili následující inzeráty:



■ Sháním tyto karty Trading Card Game: 1x Blaine's Charmeleon, 2x Lt. Surge's Magnemite, 1x Dark Vileplume, 1x Chinchou - jakýkoliv, 2x Hoppip - jakýkoliv, 1x Ekans, 1x Zubat, 1x Misty's Tentacool. Adresa: Václav Tměj, Vysoká Lhota č.5, 257 22, p. Čerčany. Dostanu se pouze do Benešova a okolí a můžeme si dát rovnou i odvetu.

■ Chcete se stát právoplatným občanem pokémonní říše?
Tak zavolejte na tel: 0331/325 397. Prezidenti říše: Jiří Hýbek a Vít Veleba

■ Vyměním karty druhu Neo Genesis: Omanyte, Omastar, Girafarig, Mantine a Mystery Egg. Adresa: Radek Ondra, Palackého 8, 612 00 Brno nebo na tel.: 05/41 24 04 76 nebo na mobil 0728/056 141. Cena se domluví.

■ Sháním karty Charizard, Scyther, Pinsir, Lapras. Nabízím za ně vzácné trenérské karty i vzácné Pokémony, popř. i peníze. Pokud máte alespoň jednoho z nich, napište prosím na adresu: Ondra Pospíšil, Nedvědice 265, 592 62 - nebo zavolejte na mobil 0728/008 194 (pondělí, středa a pátek od 15 do 18 hodin)

■ Sháním karty: Venusaur, Blastoise, Charizard, Alakazam a Kadabra. Adresa: Radek Ondra, Palackého 8, 612 00 Brno nebo na tel.: 05/41 24 04 76 nebo na mobil 0728/056 141. Cena dohodou.

■ Prodám plně nalepené album Pokémonů za 100 Kč.
Prodám karty Trading Card Game: Machamp (Base Set) za 150 Kč, Raichu (Base Set) za 150 Kč, Vaporeon (Jungle) za 100 Kč, Raichu (Fossil) za 50 Kč, Chansey (Base Set) za 100 Kč a Dark Golbat (Team Rocket) za 50 Kč.
Adresa: Michal Mlčoch, Nová 346, 798 07 Brodek u Prostějova, tel.: 0606/546 140 (volejte jen od 17 do 20 hodin)

KE KAŽDÉMU PŘEDPLATNÉMU

GAME BOY ADVANCE™ A HRY ZA NEUVĚŘITELNÉ CENY

POZOR AKCE! Využijte jedinečnou příležitost a objednejte si předplatné Magazínu. Jedině tak máte možnost objednat si hry z naší nabídky za ceny, které nikde jinde neuvidíte. Zaškrtněte políčko u zboží, které objednáváte, a zašlete celou stranu i s objednaným předplatným na adresu: **SEND-předplatné, Antala Staška 80, P. O. Box 141, 140 00 Praha 4. Můžete také volat na č. 02/61 006 609, faxovat na č. 02/61 006 653 nebo poslat SMS na č. 0605 202 115 či mail na adresu: send@send.cz.**



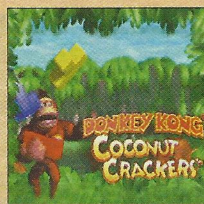
MARIO KART ☐ **1.799 Kč**

Závody motokár s postavičkami z Mariova světa, jako např. Mario, Luigi, Yoshi atd. Přes 40 různých okruhů, možnost hry až 4 hráčů s jednou herní kazetou!



WARIO LAND 4 ☐ **1.799 Kč**

První vystoupení Waria na Game Boy Advance™ v plošinovce s prvky RPG a zároveň advanture. 20 úrovní, spousta miniher.



DONKEY KONG COCONUT ☐ **1.799 Kč**

Donkey Kong ve své první logické hře na Game Boyi Advance™.



SUPER MARIO ADVANCE ☐ **1.799 Kč**

Klasická rozsáhlá plošinovka Super Mario Bros. 2 v novém hávu na Game Boy Advance, obsahující mnohá vylepšení, jak v hratelnosti, tak v grafice.



F-ZERO X ☐ **1.799 Kč**

Závody futuristických vozidel na mnoha tratích. Možnost hry až 4 hráčů s jednou herní kazetou!



KURUKURU KURURIN ☐ **1.799 Kč**

Velice originální a skvěle hratelná logická hra, ve které řídíte vesmírnou loď v podobě dvoulisté vrtule, která stále rotuje kolem středu. Možnost hry až 4 hráčů s jednou herní kazetou!



Game Boy Advance™ - CLEAR RED ☐ **4.790 Kč**



Game Boy Advance™ - PURPLE ☐ **4.790 Kč**



Game Boy Advance™ - CLEAR BLUE ☐ **4.790 Kč**



Game Boy Advance™ - WHITE ☐ **4.790 Kč**

Zvýhodněné ceny jsou platné pouze se současným objednáním předplatného Magazínu. Akce trvá do 31. 12. 2001.

PŘEDPLATNÉ!

Pokémonní magazín až do domu!

Triko Pokémon zdarma!

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE Z ČESKÉ REPUBLIKY

JMÉNO .... PŘÍJMENÍ ....

ULICE .... MĚSTO ....

PSČ .... ROK NAROZENÍ ....

ANO, OBJEDNÁVÁM PŘEDPLATNÉ 6 ČÍSEL POKÉMON MAGZÍNU (294 KČ)

+TRIČKO ZDARMA, VELIKOST (VÝŠKA POSTAVY - ☐ 128 ☐ 136 ☐ 146 ☐ 158)

ANO, OBJEDNÁVÁM CHYBĚJÍCÍ MAGAZÍN ZA 49 KČ: ☐ DUBEN 2001 ☐ KVĚTEN 2001 ☐ ČERVEN 2001 ☐ ČERVENEC 2001 ☐ SRPEN 2001 ☐ ZÁŘÍ 2001 ☐ ŘÍJEN 2001

ANO, OBJEDNÁVÁM ČÍSLA DUBEN AŽ ŘÍJEN 2001 (S KOMPLETNÍM POKÉDEXEM) ZA ZVÝHODNĚNOU CENU 199 KČ ☐

OBJEDNÁVÁM OD ČÍSLA .... PLATBU PROVEDU SLOŽENKOU ☐ FAKTUROU ☐

DATUM .... PODPIS JEDNOHO Z RODIČŮ ....

Objednejte si předplatné Pokémon magazínu nebo některé z chybějících čísel!
Pokud si předplatíte 6 čísel časopisu, obdržíte od nás skvělé tričko s motivem Pokémonu. Předplatné časopisu Pokémon zajišťuje firma SEND – předplatné, Antala Staška 80, P. O. Box 141, 140 00 Praha 4. Časopis lze objednat zasláním vyplněného kuponu poštou, telefonicky na číslech 02/61 006 609, 61 006 652, faxem na čísle 02/61 006 563, odesláním SMS na číslo 0605 202 115, e-mailem na adresu: send@send.cz. Obratem vám bude zaslána složenka k předplacení, tričko vám bude zasláno po obdržení platby.



KU KAŽDÉMU PREDPLATNÉMU

GAME BOY ADVANCE™ A HRY ZA NEUVERITEĽNÉ CENY

POZOR AKCIA! Využite jedinečnú príležitosť a objednajte si predplatné Magazínu. Len tak máte možnosť objednať si hry z našej ponuky za ceny, ktoré nikde nenájdete. Označte políčko pri tovare, ktorý objednávate a pošlite celú stranu aj s objednaným predplatným na adresu: **ABOPRESS, spol. s r. o., Radlinského 27, 811 07 Bratislava alebo P. O. Box 183, 830 00 Bratislava 3. Taktiež môžete telefonovať na č. 02/52 444 980, 52 444 979, 52 444 961, faxovať na č. 02/52 444 981, prípadne poslať e-mail na adresu: abopress@napri.sk**



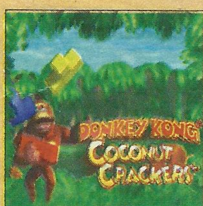
MARIO KART ☐ **2.199 Sk**

Závody motokár s postavičkami z Máriovho sveta, ako napr. Mario, Luigi, Yoshi atd. Viac než 40 rôznych okruhov, možnosť hry až 4 hráčov s jednou hraciou kaztou!



WARIO LAND 4 ☐ **2.199 Sk**

Prvé vystúpenie Vária na Game Boy Advance™ v plošinovke s prvkami RPG a zároveň advanture. 20 úrovní, mnoho minihier.



DONKEY KONG COCONUT ☐ **2.199 Sk**

DonkeyKong vo svojej prvej logickej hre na Game Boy Advance™.



SUPER MARIO ADVANCE ☐ **2.199 Sk**

Klasická, rozsiahla plošinovka Super Mario Bros. 2 v novom šate na Game Boy Advance, obsahujúca mnoho vylepšení ako v hratelnosti, tak aj v grafike.



F-ZERO X ☐ **2.199 Sk**

Závody futuristických vozidiel na množstve tratí. Možnosť hry až 4 hráčov s jednou hraciou kazetou!



KURUKURU KURURIN ☐ **2.199 Sk**

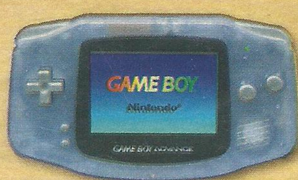
Naozaj originálna a úžasne hratelná logická hra, v ktorej riadite vesmírnu loď v podobe rotujúcej vrtule. Možnosť hry až 4 hráčov s jednou hraciou kazetou!



Game Boy Advance™ - CLEAR RED ☐ **5.790 Sk**



Game Boy Advance™ - PURPLE ☐ **5.790 Sk**



Game Boy Advance™ - CLEAR BLUE ☐ **5.790 Sk**



Game Boy Advance™ - WHITE ☐ **5.790 Sk**

Zvýhodnené ceny platia iba v prípade súčasnej objednávky predplatného Magazínu. Akcia trvá do 31. 12. 2001.

KUPÓN PRE PREDPLATITELOV ZO SLOVENSKEJ REPUBLIKY

PROSÍME O ČITATEĽNÉ VYPLNENIE OBJEDNÁVKY

TITUL(Y)	POČET VÝTLAČKOV (ks)	OD ČÍSLA/OD DÁTUMU
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....

PREDPLATITELSKÉ OBDOBIE (OZNAČTE KRÍŽKOM): POLROČNÉ ☐

VYBERTE SI FORMU ÚHRADY (OZNAČTE KRÍŽKOM):

- ☐ NA ZÁKLADE MOJEJ OBJEDNÁVKY PROSÍM O ZASLANIE POŠTOVEJ POUKÁŽKY
- ☐ ZAPLATENIE OSOBNE V HOTOVOSTI NA NAŠEJ ADRESE
- ☐ BANKOKOVÝM PREVODOM

ADRESA DODÁVKY, V PRÍPADE, ŽE SI OBJEDNÁVAM PRE SEBA:
ADRESA PLATITELA, V PRÍPADE, ŽE SI OBJEDNÁVAM AKO DARČEK:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....

ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....

TEL./FAX/E-MAIL ....

....

OBJEDNÁVAM AKO DARČEK PRE:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....

ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....

V prípade, že požadujete faktúru, vyplňte následujúcu ADRESU FAKTURÁCIE. Pre súkromné objednávky (nevyžadujete faktúru) ADRESU FAKTURÁCIE nieje nutné vypl'novať.

ADRESA FAKTURÁCIE:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....

NÁZOV FIRMY ....

KONTAKTNÁ OSOBA ....

ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....

TEL./FAX/E-MAIL ....

IČO .... DIČ ....

BANKOVÉ SPOJENIE ....

Ak bude fakturácia na firmu, ale zasielať požadujete na inú adresu, sem uveďte adresu, kde je treba zasielať objednané tituly:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....

ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....

Dátum: Podpis prip. pečiatka

ABOPRESS, spol.s r. o.
Radlinského 27, 811 07 Bratislava 1
alebo P. O. BOX 183, 830 00 Bratislava 3
Tel.: 02/ 52 444 980, 52 444 979, 52 444 961
Tel+fax: 02/ 52 444 981, e-mail: abopress@napri.sk

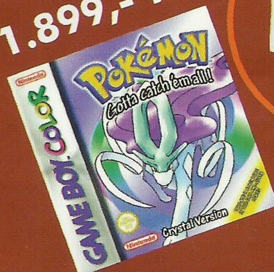







GAME BOY ADVANCE

VIDEOHERNÍ SPECIÁLKY



1.899,- Kč



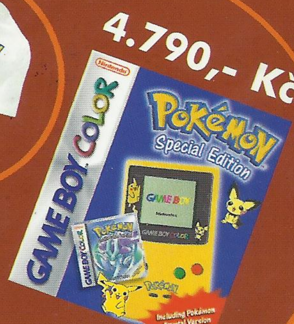
ZDARMA TRIČKO POKÉMON MASTER

POKÉMON CRYSTAL





ZDARMA TRIČKO POKÉMON MASTER



4.790,- Kč

GAME BOY COLOR + HRA POKÉMON CRYSTAL

Trička Pokémon zdarma do vyčerpání zásob.

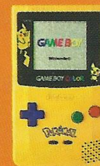
KONZOLE

GAME BOY ADVANCE



4.990,- Kč

Ke každé konzoli zdarma sběratelské album a sada samolepek Pokémon.
(do vyčerpání zásob)



GAME BOY COLOR

2.990,- Kč

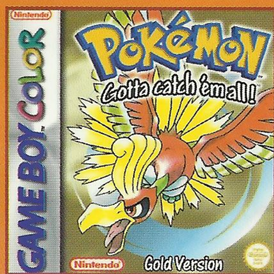
NINTENDO 64



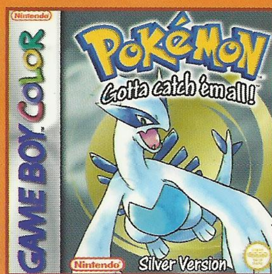
4.990,- Kč

POKÉMON HRY

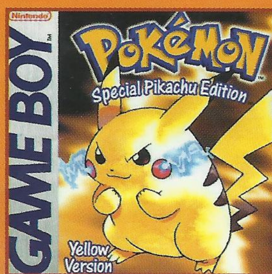
Ke každé Pokémon hře zdarma plakát a tetování Pokémon.



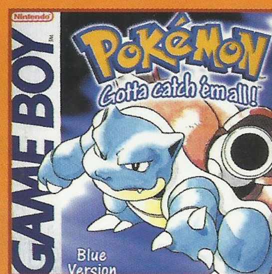
Pokémon Gold
1.799,- Kč



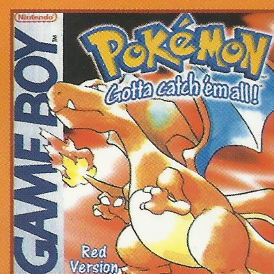
Pokémon Silver
1.799,- Kč



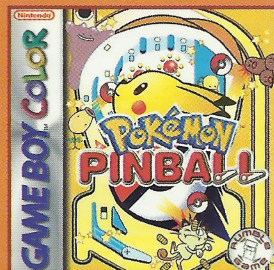
Pokémon Yellow
1.399,- Kč



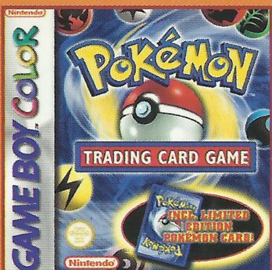
Pokémon Blue
1.399,- Kč



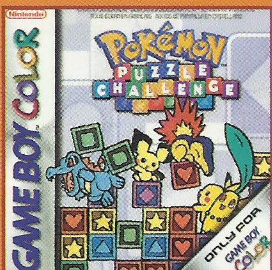
Pokémon Red
1.399,- Kč



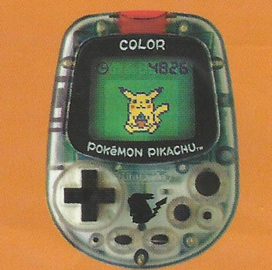
Pokémon Pinball
1.499,- Kč



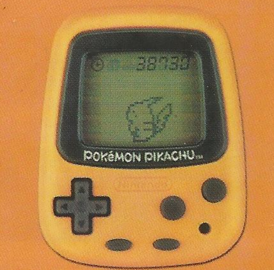
Pokémon Trading Card
1.499,- Kč



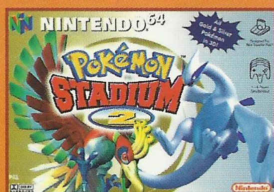
Pokémon Puzzle Challenge
1.899,- Kč



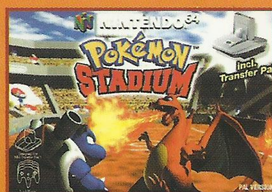
Pedometer Color
1.399,- Kč



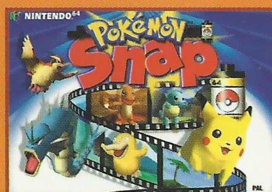
Pedometer
899,- Kč



Pokémon Stadium 2
2.999,- Kč



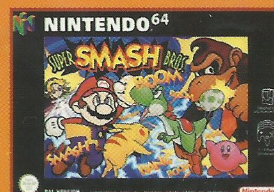
Pokémon Stadium
2.599,- Kč



Pokémon Snap
1.999,- Kč



Pokémon Puzzle League
2.099,- Kč



Super Smash Bros
1.999,- Kč

Všechny uvedené ceny jsou včetně DPH.

www.qshop.cz
infoline: 02 81917766

Kompletní nabídku her a příslušenství pro konzole Nintendo a Sony naleznete v našich prodejnách a na www.qshop.cz.

O.D. Kotva, Nám. Republiky 8, 110 00 Praha 1
Dětský Dům, Na Příkopě 15, 110 00 Praha 1
Zábavní Centrum CČM, Chlumecká 8, 198 00 Praha 9
Olympia Centrum, U dálnice 777, 664 42 Brno-Modřice
Futurum Obchodní Centrum, Vídenská 100, 619 00 Brno

Videoherní speciálky Qshop nabízejí kompletní sortiment her a příslušenství pro:

GAME BOY ADVANCE · GAME BOY COLOR · PS one · NINTENDO 64 · PlayStation 2

Majitelé PC si rovněž vyberou z širokého sortimentu her PC CDROM.